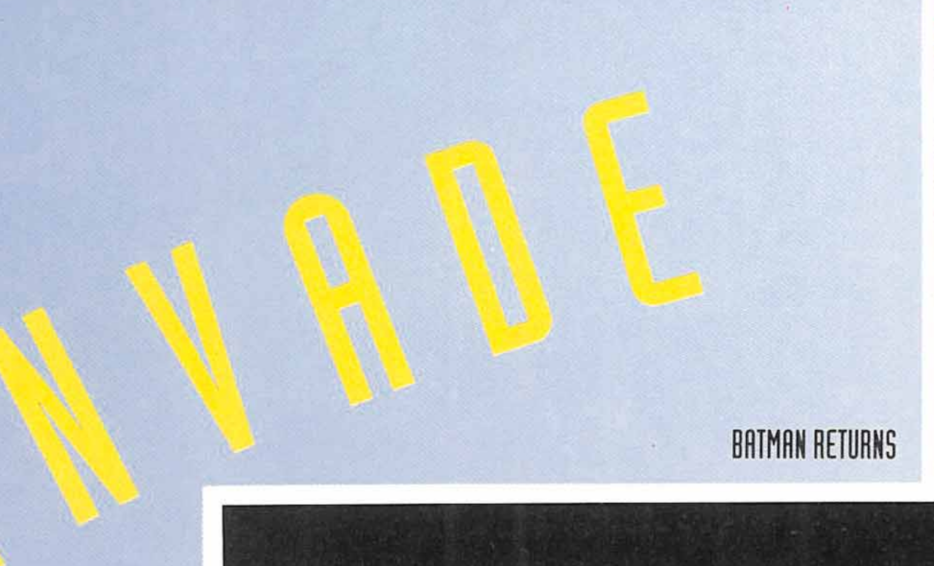


MICRO
Número 66
275 ptas
REPORTAJE
INFOGRAMES
LOS NUEVOS PROYECTOS DE UNA COMPAÑIA CON FUTURO
Sólo para adictos
DRACULA
EL VAMPIRO NOS VIGILA
TRODDLERS
LA PLAGA DE LA DIVERSIÓN
SYNDICATE
CLAVES PARA MANEJAR LOS HILOS DEL PODER
EXCLUSIVA
JURASSIC PARK
¡¡Así son los dinosaurios que arrasan tu ordenador!!
JURASSIC PARK
NOS ABRE SUS PUERTAS
HOBBY PRESS
INFORME
AUTUMN
93
E.C.T.S.
3DO
Panasonic
TODO SOBRE LA MÁQUINA DEFINITIVA
8 414090 100502 00066


MEGA
La fiebre
del MEGA CD
se ha desatado.
Movimientos
humanizados...
Perspectivas
imposibles...
en Compact Disc.
Animaciones vivientes...
Simuladores
de vértigo en 3-D...
Thrillers interactivos...
Un simple disco
dará cabida
a toda la acción
imaginable.
Ya nada volverá
LA LOCURA TE
¿Estás listo
para enfrentarte
a la realidad?.
Escenarios
multidimensionales...
Giros insólitos...
Desplazamientos
virtuales...
Sonido Megafónico...
¡IMAGENES REALES!
Juegos de lucha,
de prodigioso realismo
te transportan
a las salas recreativas...
a ser lo mismo.
Sólo a través
de tu Mega Drive
entrarás en
un nuevo mundo,
donde lo pasarás...
de locura.
¡EL MEGA CD!
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD
MEGA-CD II SEGA
MEGA-CD
SEGA
Unitros
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

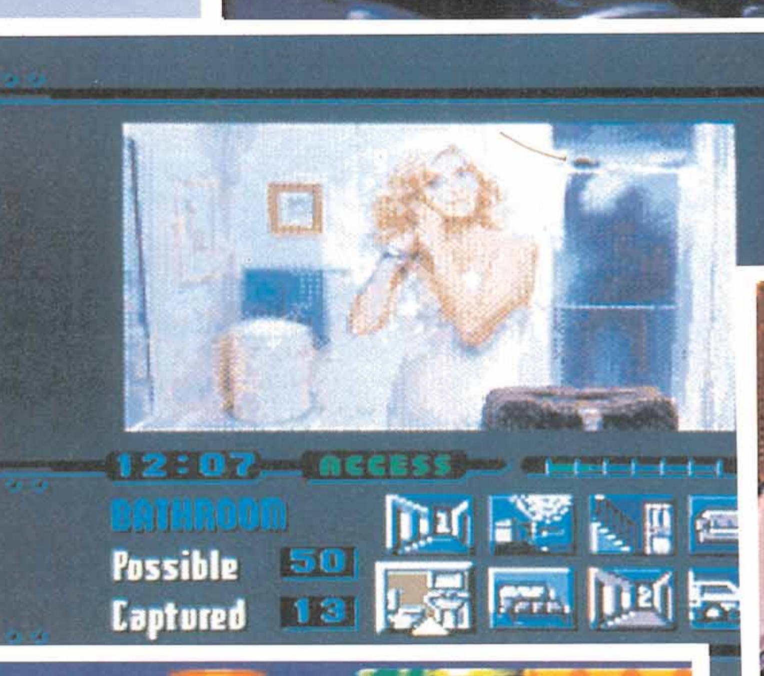




BATMAN RETURNS



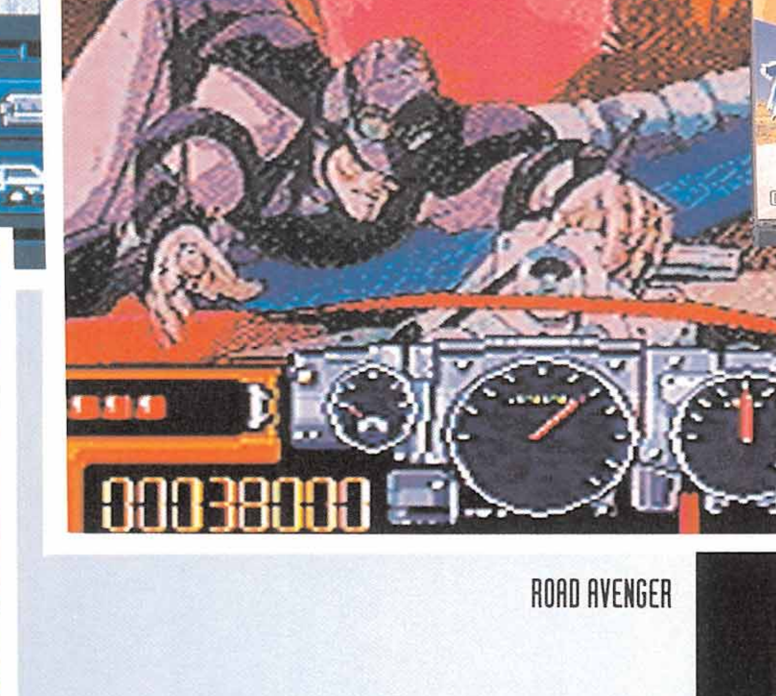
FINAL FIGHT



NIGHT TRAP



NIGHT TRAP



INCLUIDO CON TU MEGA CD

ROAD AVENGER

SONIC CD



LA LEY DEL MAS FUERTE

MEGA DRIVE

Año IX. - Nº 66 - Noviembre 1993 - 275 ptas. (Incluido IVA)

S U M A R I O



A un mes de la Navidad, se nota el movimiento que sacude a todas las compañía de software de entretenimiento. Sus objetivos se funden en uno: lanzar sus juegos cuanto antes. En esta particular guerra, vosotros sois los vencedores, ya que os invaden con atractivos títulos. Nosotros os los presentamos, anticipándonos también a los regalos de reyes. Y qué mejor regalo que «Jurassic Park». La moda de los dinosaurios nos atacan, y nosotros estamos dispuestos a rendirle el homenaje que se merece.

Los reportajes parecen ser el fuerte de este número. El primero en saltar es la feria inglesa E.C.T.S., en su edición de otoño. El segundo, un estreno espectacular, el 3DO, la máquina que revolucionará el futuro. Y por último SIGGRAPH, el más importante certamen de imagen sintética. Pero, por supuesto, además de reportajes haremos un exhaustivo repaso por la actualidad con los últimos programas del mercado, como «Troddlers», «Rally», «Dracula», «Blue Force», «Dark Sun», «Protostar», «Privateer» o «Syndicate».

Es imposible dejar de lado nuestras secciones habituales. Hablamos de Consolas, Punto de Mira, Tecnomanías, Micromanías, Maniacos, S.O.S. Ware, Cargadores y Panorama. Y antes de despedirnos, comentaros una grata noticia. Según el último control OJD, la venta media mensual de Micromanía durante 1992, se situó en torno a los 80.000 ejemplares, una cifra importante que nos coloca en una buena posición dentro de mercado editorial. Un éxito que sólo ha sido posible gracias a vuestro apoyo. Hasta el próximo mes.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

El damero maldito


PC «KASPAROV'S GAMBIT»

Electronic Arts ha lanzado al mercado «Kasparov's Gambit», un gran juego de ajedrez asesorado por el campeón mundial, y en el que existen multitud de aspectos destacables.

Presenta una excepcional calidad gráfica, en VGA y SVGA, con posibilidad de intercambiar modos de tablero en 2D y 3D. También destaca la enorme biblioteca disponible, con jugadas de todo tipo, aparte de que la "inteligencia" del propio programa, que analiza en directo todas las combinaciones posibles de movimientos según la táctica que desarrollemos en una partida.

«Kasparov's Gambit» se perfila como uno de los triunfadores de la temporada que se avecina, y además lo tendremos en la calle dentro de muy poquito tiempo.

Acción total

Glynn Williams, diseñador de «Warhead» de Activision, es el responsable de «Evasive Action». Mindscape asegura que, pese a tener un aspecto gráfico muy similar a un simulador de vuelo, nos encontraremos con un juego de inspiración arcade cien por cien.

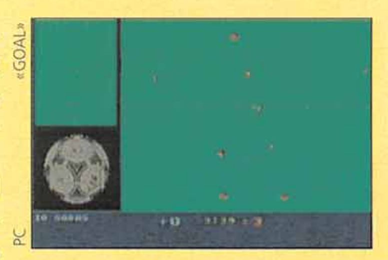
«Evasive Action» nos situará en cuatro espacios distintos en el tiempo: la Gran Guerra, la Segunda Guerra Mundial, el presente y el año 2020.

Lucharemos contra inteligentes enemigos que pilotarán desde biplanos hasta aviones del tipo F18. Así es, pese a que los controles serán muy sencillos y disparar a todo lo que se mueva constituirá nuestra tarea principal, tendremos que sudar lo nuestro para vencerlos.

«Evasive Action» estará acabado a finales de noviembre, pero desconocemos la fecha en que aparecerá en nuestro país. Esperemos que no sea muy lejana.

Dino Dini sube la banda

Respecto a juegos deportivos todos tendréis presente «Kick Off». Sin embargo, muy pronto será sustituido en vuestra pensamiento por «Goal».


PC «GOAL»

«Goal», o «Kick Off 3», es el más reciente trabajo de Dino Dini que aparecerá en formato compatible en escasas fechas. Cuenta con muchas novedades respecto a las anteriores entregas de la saga futbolística. Entre ellas se encuentran un espectacular efecto de zoom sobre el terreno de juego, un control de los jugadores y el balón más sencillo, repeticiones de las jugadas... y todo ello traducido a un perfecto castellano, para ponernos las cosas todavía más fáciles.

Si «Goal» repite, siquiera mínimamente, el éxito conseguido por «Kick Off» y «Kick Off 2», estamos hablando de una estrella que brillará con luz propia en el mundo del software.

Esto es rol

La nueva locura de SSI se llama «Fantasy Empires». Ésta nos traslada a una serie de territorios en los que tendremos que hacer gala de un ingenio feroz para superar con éxito todos los peligros que encontraremos en nuestro deambular por agrestes parajes, repletos de extrañas criaturas; guerreros y hechiceros, amistosos... u hostiles.

Dro Soft anuncia el lanzamiento de «Fantasy Empires» en breve. Si todo sale según lo planeado, la nueva serie debería tener una demanda sobresaliente. Basándonos en los productos que hasta el momento ha venido desarrollando SSI, la verdad es que no encontramos ninguna razón para pensar lo contrario, sino más bien al revés.

MEGA juego

Desde la publicación de «Lemmings», los juegos de habilidad han ido creciendo como la espuma debido a una demanda prácticamente insaciable. Realmente, esa diminuta multitud ha causado sensación entre los usuarios y ninguna compañía quiere perder el tren del éxito. Por este motivo, Storm nos presenta «Troddlers», un programa cuyos simpáticos protagonistas también nos harán volvernos locos... de risa.


PC
Durante el recorrido aparecerán objetos que nos servirán de ayuda, como son bloques extras, corazones de vida y escudos que nos protegerán unos instantes.

STORM
Disponible: **PC**
Habilidad

La historia que da pie al desarrollo del juego es la siguiente. Erase una vez una tierra en la que vivía un poderoso y exigente mago de nombre Divinius, que mantenía a su cargo dos aprendices, Hokus y Pokus. Ambos tenían especial predilección por realizar originales hechizos, además de practicar la magia que su maestro les enseñaba. Sin embargo, en muchas ocasiones sus experimentos acababan en un rotundo fracaso, lo cual los desanimaba enormemente. Para colmo de males, Divinius les hacía fregar el castillo con sus 125 habitaciones, 26 cuartos de baño, 10 salones y cuatro cocinas (¡¡o!, ni la casa de la Preysler).

ANIMALITOS A LA CARTA

Un buen día, mientras limpiaban las estanterías, descubrieron una caja en cuya etiqueta decía: "Troddlers mágicos instantáneos. Sólo añadir agua. Peligro: pueden convertirse en zombies si son teletransportados".

Inmediatamente, pensaron que los troddlers podrían hacer su trabajo cuando ellos se echaran una siestecilla y se pusieron manos a la obra. Sin embargo, no calcularon bien la cantidad de agua que utilizaron, y crearon más "bichitos" de los que debían. Rápidamente, se escaparon por todos los rincones de la habitación. Por más que intentaban cazarlos, capturaban uno y se les escapaban dos. Y lo peor de todo fue el hecho de que se metieran en un transportador, pues éste los conduciría alrededor del mundo.

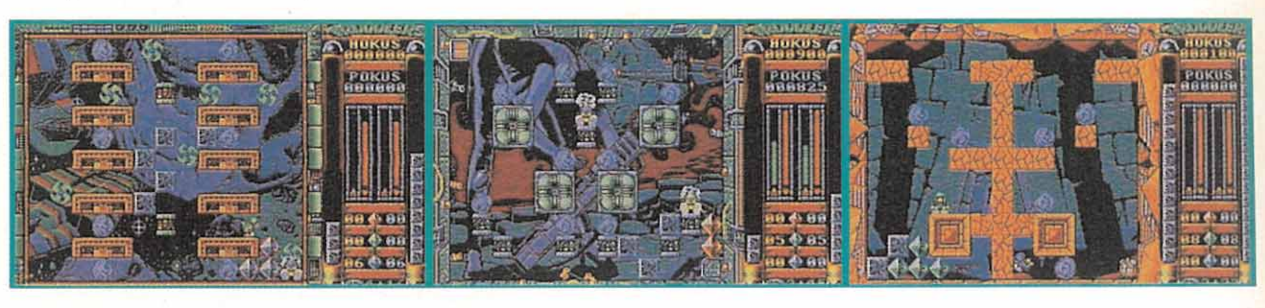
Cuando el mago se enteró de lo ocurrido, parecía que iba a estallar la tercera guerra mundial. Por fortuna, templó los nervios y, después de analizar la situación, decidió mandar a Hokus y Pokus a través del teletransportador en busca de los animalitos perdidos. Además, y como castigo por el desastre provocado, les ordenó localizar y recoger extrañas gemas de tres colores para usarlas en futuras pociones.

DIVERSIÓN A RAUDALES

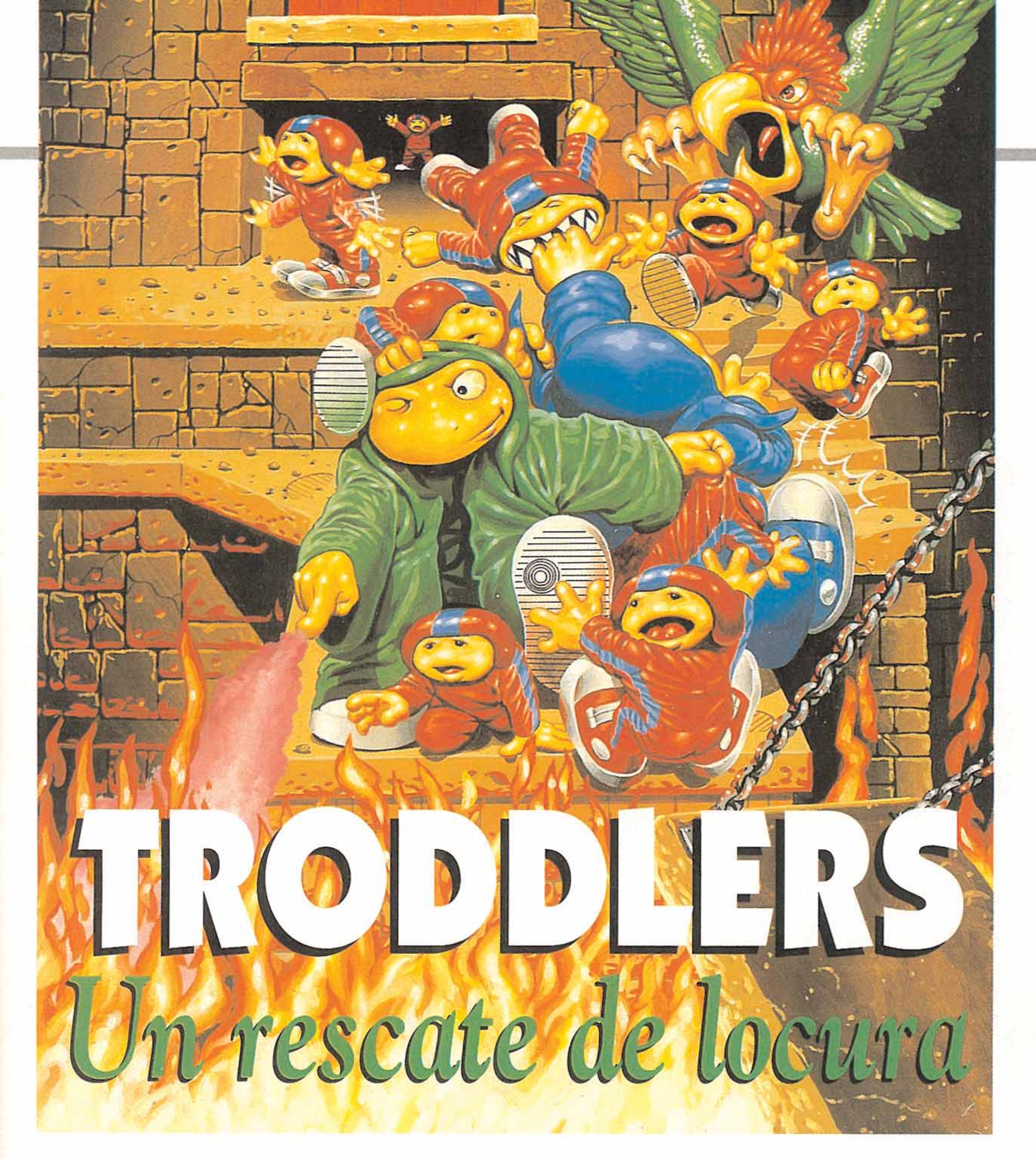
El programa consta de 175 niveles, divididos a su vez en 100 para la modalidad de un solo jugador, o 75 para cuando sean dos los que disfruten de esta divertida aventura. Cada una de las fases posee su propia clave, a la que accederemos tras completar el recorrido, con el fin de que, si hacemos un paréntesis en nuestra complicada tarea, comencemos la partida en el punto en el que la dejamos.

Nuestra misión consiste en cumplir las indicaciones de cada pantalla. Llevar un número determinado de troddlers hasta

CÓMO CONVERTIR UNAS SIMPLES ROCAS EN GEMAS



A pesar de que el objetivo primordial en este programa es rescatar un número de troddlers determinado, en algunas pantallas, el mago Divinius nos pedirá también que recojamos una cierta cantidad de gemas. Éstas pueden ser de tres colores: verde, rojo o azul. En la mayoría de las ocasiones, nos las encontraremos tal cual, pero habrá veces en las que no nos quedará más remedio que fabricarlas a partir de unas rocas. La forma de hacerlo es muy sencilla, y en cierto modo recuerda al sistema de «Columns». Tendremos que chocar una piedra con otra, dejando caer una de ellas desde cierta altura para obtener las gemas verdes. Por el contrario, si la arrojamos mientras pasa un zombie, obtendremos gemas rojas, y, por último si la lanzamos sobre otros "simpáticos" enemigos serán azules.



TRES FORMAS DE DIVERSIÓN

«Troddlers» permite tres modos de juego distintos. El que estamos seguros será más utilizado es el denominado "Solo". En él, nos esperan 100 niveles de dificultad creciente en los que nos la tenemos que apañar por nosotros mismos para cumplir con los requisitos que Divinius nos ha impuesto. Otro modo es "Team Mode", en el que contamos con la ayuda de un amigo para llevar a cabo con éxito nuestra misión. Por último, en "War Mode" entramos en una competición contra reloj, en la que debemos realizar una serie de acciones antes que el contrario, y donde podemos recurrir a la vieja técnica de eliminar al rival para obtener la victoria. En definitiva, que la diversión está asegurada.



PC



PC



PC

la salida, o salidas, recolectar una cantidad determinada de gemas de colores o destruir a unos siniestros personajillos grises, por citar algunos ejemplos significativos son, para que os hagáis una idea, algunos de nuestros objetivos.

La cosa sería fácil si no fuera porque, una vez que nuestros amigos aparecen en el monitor, comienzan a caminar ininterrumpidamente, sin detenerse ante ningún obstáculo. Si se encuentran con una pared la escalan y, si es necesario, continúan andando por el techo.

Afortunadamente, tenemos la posibilidad de crear cierta cantidad de bloques en cualquier lugar, excepto en las salidas, para desviar su trayectoria. Además, en algunas fases encontramos objetos muy útiles para nuestra labor, como rocas que eliminan enemigos y obstaculizan pasos, cañones cuyo proyectil despeja algunas zonas por las que, de otra forma, el paso sería muy peligroso, escudos que proporcionan invulnerabilidad durante un rato, tiempo extra, bloques de hielo sobre los que se deslizarán los troddlers...

Como os podéis imaginar, el aburrimiento es una palabra que vamos a tener que retirar de nuestro vocabulario habitual después de disfrutar con «Troddlers». Y lo cierto es que razones para ello no faltan, ya que con este programa la diversión se encuentra garantizada.

Sus gráficos, a pesar de estar realizados en tan sólo 16 colores, son de gran calidad. Asimismo, la variedad de escenarios que presenta nos llevan a hacer un largo viaje por todos los rincones del planeta. De este modo, nos situamos en las pirámides del antiguo Egipto, en inmensos e inexcrutables bosques, etc. Nuestros protagonistas, Hokus y Pokus, también poseen un alto nivel detalle, y los troddlers, aunque son muy pequeños, tienen su propia personalidad no exenta de toques cómicos.

En cuanto a los movimientos, destacar el gran trabajo realizado por los programadores, ya que sin lugar a dudas es el elemento, junto al sonido y las simpáticas melodías, más trabajado. Las animaciones de los aprendices son suaves y graciosas, en especial cuando andan de un lado para otro y saltan a plataformas superiores.

Ya para finalizar con las características técnicas de «Troddlers», destacar el eterno problema de la originalidad. Lo cierto es que, aunque el estilo de juego es indudablemente el de «Lemmings», esto no le resta ningún punto de adicción y además, si tenemos en cuenta que su manejo es mucho menos "desquiciante" que en el producto de Psygnosis donde el número de acciones era muy elevado, en todo momento ésta se mantiene bastante elevada. Es importante volver a señalar la opción de dos jugadores, pues seleccionándola, el atractivo del programa, y, por supuesto, la diversión aumentan considerablemente.

Storm ha sabido introducir en «Troddlers» la fórmula del éxito de los juegos de habilidad con la que tantos usuarios hemos disfrutado.

O.S.G.



PC

A lo largo de nuestro periplo atravesaremos escenarios tan diferentes como el antiguo egipto o el espacio exterior.



PC

Con la ayuda de unos bloques tendremos que llevar a los troddlers de la puerta de entrada a la de salida.



PC

Si hay algo que estamos seguros no vais a hacer mientras disfrutáis con «Troddlers» es dormiros como Hokus.



PC

Al seleccionar la opción de dos jugadores, también podremos elegir dos modos: cooperación o enfrentamiento.



ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	91
SONIDO	87
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	85



El sencillo control de nuestros personajes, el elevado número de niveles y la alta adicción son sus principales virtudes.



Los troddlers son unos seres que lo único que saben hacer es andar y no poseen ninguna habilidad que nos pueda ayudar.



ACTUALIDAD INTERNACIONAL

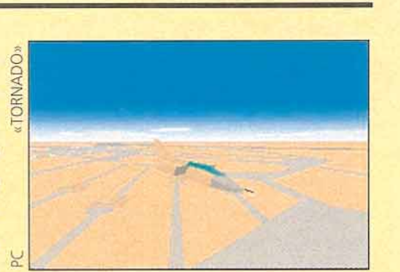
Pájaros de acero


«WEREWOLF» PC

«Werewolf» es el nombre de último simulador de Virgin. En el mismo podremos manejar hasta cuatro helicópteros diferentes, incluyendo entre ellos al que da título al programa, el Werewolf, o el Hokum, por poner un par de ejemplos.

La posibilidad de jugar de dos modos diferentes, bien controlando la nave directamente, bien dando instrucciones al ordenador para que se ocupe de pilotar, manejando nosotros todas las tácticas a seguir desde la torre de control, aumentan enormemente el atractivo del programa. Además, la excepcional calidad gráfica que presenta supone otro aliciente para el que parece ser se convertirá en uno de los juegos más vistosos de los próximos meses.

Con la fuerza de un...


«TORNADO» PC

Este curioso titular posiblemente dejará algo despistado a más de uno... Pero si os empezamos a contar que se refiere a un simulador de vuelo y combate, que este juego tiene como protagonista a uno de los cazas más famosos de todos los tiempos, y que éste no es otro que el conocido «Tornado», las cosas ya os quedarán algo más claras. O por lo menos eso nos parece a nosotros...

«Tornado» nos pone a los mandos de un sofisticado avión de combate, especializado en acciones "relámpago" sobre objetivos muy concretos. Ambientado en escenarios de Oriente Medio, entre otros, «Tornado» cuenta con una extrema maniobrabilidad en el control del aparato, a lo que hay que sumar una, a priori, elevada calidad gráfica y, según dicen, una adicción sin límites.

¡Campeones, campeones...!

Cuando la liga se encuentra en uno de sus más emocionantes momentos, cuando la selección nacional está a punto de conseguir el pase a la fase final del mundial 94, cuando los equipos españoles se encuentran en un gran momento en las competiciones europeas, para redondear el asunto llega «Striker».

«Striker» es una conversión para PC de un conocido juego de consola, que lleva el mismo nombre, y que se inspira en el deporte rey, el fútbol, para recrear toda la emoción que se puede vivir en cualquiera de las competiciones anteriormente mencionadas. Elite es la responsable de este ultra adictivo juego, cuyo grado de realismo alcanza cotas inimaginables, y que seguramente levantará tantas pasiones como el cartucho homónimo.

GANADORES DEL CONCURSO «STUNT ISLAND» (MAYO-SEPTIEMBRE)

MAYO	JAVIER GARCÍA MAGNA (MÁLAGA)
JUNIO	VÍCTOR J.MENDIVIL UZABAL (BILBAO)
JULIO	JOSÉ A. GARCÍA LÓPEZ (SEVILLA)
AGOSTO	ANTONIO VELASCO FERNÁNDEZ (CIUDAD REAL)
SEPTIEMBRE	OLIVER FERNÁNDEZ AVELLANEDA (BARCELONA)

Estos cinco ganadores, junto con el correspondiente al mes de octubre que publicaremos en el próximo número, han recibido como premio una camisa de Disney y 20.000 pesetas en juegos de Erbe. Entre ellos se elegirá al ganador nacional que, además de representar a España en el concurso internacional, recibirá una cámara de vídeo.

T2 THE ARCADE GAME

VIRGIN
En preparación: **AMIGA, PC**



PC



PC

El ya legendario saludo de Mr. Arnold Schwarzenegger al T1000, se oirá muy pronto en los Amigas y PCs de medio mundo. «T2. The Arcade Game» es el título de esta conversión, procedente del formato consola.

La perspectiva que ofrece «T2. The Arcade Game» recuerda enormemente al mítico «Operation Wolf»: frontal, scroll horizontal, control de un cursor con el que apuntar a los enemigos, etc. El atractivo argumento del programa, está totalmente basado en la película de James Cameron y, a pesar de que aún es pronto para saber si virguerías como escenas de la película aparecerán en el ordenador, sí es posible afirmar que, a priori, «T2» presenta un aspecto inmejorable.

PSYGNOSIS AL ASALTO

La compañía británica Psygnosis se ha ganado a pulso, el reconocimiento de público y crítica. Dispuestos a no dormirse en los laureles, se encuentran ultimando detalles para el lanzamiento de varios productos en formatos como el PC o las consolas de Sega.

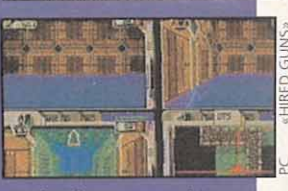
Habíamos oído hablar desde hace algún tiempo de todos estos proyectos, pero como es aún mejor ver que oír, nos inundó una enorme satisfacción cuando tuvimos la feliz oportunidad de recibir a Mark Blewitt, en nuestra alborotada redacción. Los programas que Mr. Blewitt traía nos hicieron soltar varias exclamaciones de admiración. En el apartado dedicado al PC, dos juegos ocuparon nuestra atención: «Innocent Until Caught» y «Hired Guns». El primero, nos traslada a un futuro, no demasiado lejano, en el que nos tendremos que ver las caras con uno de los peores enemigos que la humanidad haya podido tener jamás... ¡¡Hacienda!!. El segundo, «Hired Guns», es un juego de rol futurista en el que tendremos que controlar a un grupo compuesto por cuatro cibernéticos guerreros, con la pantalla dividida en cuatro zonas, una para cada uno de los miembros de nuestro equipo.

Cambiando de onda, nos adentraremos en los juegos que Psygnosis lanzará en breve para consolas. La Mega Drive es la principal beneficiaria del talento creador de nuestros amigos británicos. El primero es «Puggsy», una divertida aventura con un protagonista totalmente psicodélico. «Wiz & Liz» es el segundo. Se trata de un cartucho en el que dos pequeños magos se las verán y desearán para poder rescatar a un montón de inocentes conejillos, desterrados de su feliz reino a otra dimensión por las malas artes de un diabólico brujo. Ambos cartuchos tenían una pinta la mar de estupenda pero, para poner la guinda a este suculento pastel, una pequeña joya para el Mega CD terminó por dejarnos con la boca absolutamente abierta. Ni más ni menos que «Microcosm». Tras una presentación de película, nos invitaba a realizar un viaje alucinante por el interior de un cuerpo vivo. Rotaciones increíbles, movimientos supersuaves, gráficos geniales..., una maravilla que esperamos no tardar mucho en disfrutar en nuestro país.


MEGA DRIVE «WIZ & LIZ»


MEGA CD «MICROCOSM»


MEGA DRIVE «PUGGSY»


PC «INNOCENT UNTIL...»

PC «HIRED GUNS»

OVERLORD D DAY

VIRGIN
En preparación: **PC**

PC

PC

A pesar del título que tiene el programa del que os vamos a hablar, no sabemos el "Día D", pero sí el "Mes M": Febrero del 94. Y después de esta pequeña tontería, suponemos que os gustaría saber qué es «Overlord D Day». Para sacaros de dudas, os contaremos que es posible considerar este juego como la continuación lógica de «Reach for the Skies», sólo que mejorado en todos y cada uno de sus aspectos. Por ejemplo, el cambio de VGA a SVGA, controles más completos y complejos, y un aumento considerable en la "inteligencia" del enemigo.

Los trabajados gráficos, renderizados en 3D, constituyen un punto realmente destacable, pese a los rumores que circulan afirmando que será necesario disponer de un 486 para sacarle todo el jugo a «Overlord D Day», y a sus espectaculares animaciones.

Al igual que pueda ocurrir con otros simuladores, tendremos oportunidad de movernos por distintos escenarios de la base en la que nos sitúa en un principio el programa, y visitar dormitorios, torre de control, hangares, etc. En definitiva, parece que los aficionados a los buenos simuladores ya pueden ir felicitándose por lo que Virgin les está preparando, para hacerles un poco más agradable la vida.

THE SETTLERS

BLUE BYTE
En preparación: **AMIGA, PC**

Es seguro que, si os nombramos programas como «Lemmings» y «Populous», todos penséis que hablamos de dos fascinantes juegos, pudiendo considerarlos como geniales, cada uno en su género particular. Pero si cogemos ambos, los metemos en una coctelera, agitamos, y dejamos reposar, ¿qué obtendremos? Probablemente «The Settlers».

Se dice de este juego de Blue Byte que es uno de los más grandes logros en simulación de inteligencia vía ordenador. Por tanto, la estrategia, la reflexión y planear mil y una tácticas distintas serán condiciones indispensables para triunfar.

En el aspecto gráfico, se comenta que «The Settlers» posee tal calidad, que pensaremos que nos encontramos ante unos modelados en 3D renderizados, en perspectiva isométrica. Pero no es así. Se trata simplemente de un genial diseño gráfico que es capaz de confundir al más experto en el tema.

¡SALVEMOS EUROPA!

RYDER CUP

■ OCEAN
■ En preparación: **PC**



PC





PC

Triste, muy triste fue la situación que se produjo en la reciente edición de la "Ryder Cup", la competición golfística más importante del mundo por equipos. El norteamericano arrebató la hegemonía a Europa, mantenida en los últimos años, en un encuentro que tuvo, por desgracia, como protagonista, a la pareja formada por Ballesteros y Olazabal. ¡Pero aquí estamos nosotros para vengar tamaña afrenta! El cetro del golf volverá a manos de los europeos, con un poco de ayuda por nuestra parte. Y todo gracias a Ocean, y a «Ryder Cup».

«Ryder Cup» es un programa para todos los amantes del golf, y también para los que no lo sean, que caramba. Hace uso de un interface de usuario tremendamente sencillo y eficaz, con el que es posible un manejo casi intuitivo de las distintas opciones existentes. Desde las diferentes vistas de cámara, hasta la elección del palo adecuado.

Gráficamente, «Ryder Cup» tiene una calidad más que notable. Se ha dotado a las distintas áreas del recorrido, de texturas que enriquecen y realzan el aspecto general del juego. Bunkers, raffs, greens..., todos son perfectamente identificables, sin ningún tipo de problema, gracias a las técnicas utilizadas.

MICROMANÍA ¡¡SOIS LOS MEJORES!!

Al cierre del presente número, Hobby Press, S.A. ha recibido los datos correspondientes a las actas del último control oficial O.J.D., realizado sobre la venta de Micromanía.

Por la información que allí se contenía, no tuvimos más remedio que esbozar una amplia sonrisa. Pudimos comprobar con satisfacción como el esfuerzo que realizamos mes a mes, con la intención de ofrecer a todos nuestros lectores, es decir a vosotros, la mejor información sobre todo lo relacionado con los juegos en nuestro país, daba sus frutos. Gracias a todos los que mensualmente adquirís un ejemplar de Micromanía, ésta se encuentra situada entre las publicaciones líderes de tirada mensual en España.

Para que os hagáis una idea sólo a modo de ejemplo, en el periodo comprendido entre los meses de Enero y Diciembre de 1992, y con una tirada media cercana a los 115.000 ejemplares, las cifras de difusión total media andaban por los 80.000. ¡Increíble!

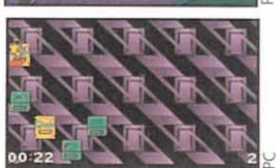
EL REY DE LAS PATATAS FRITAS

ONE STEP BEYOND

■ OCEAN
■ En preparación: **PC**



PC



PC

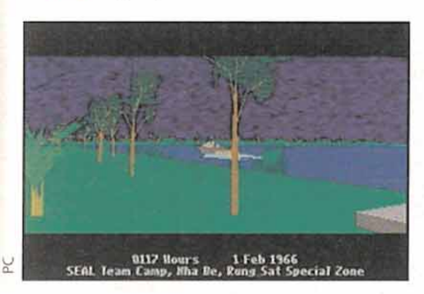
Es más que probable que todos recordéis a un simpaticón animalillo, léase hormiga, que nos tuvo durante horas y horas pegados a la pantalla de nuestro ordenador hace ya algún tiempo. Su nombre era G.I. Ant, y su misión era rescatar, tras haber superado cientos de niveles, una bolda de patatas fritas. Todo se debía a la pasión que su mejor amigo, Colin Curly el bulldog, sentía por este crujiente alimento. El juego era, como sabéis, «Push Over».

Ahora, aquel reto a nuestra imaginación y habilidad vuelve en «One Step Beyond», segunda entrega de las andanzas de la maldita bolsa de patatas por esos mundos de Dios. En la presente ocasión, ya no será G.I. Ant el responsable de su vuelta al hogar (¿puede una bolsa de patatas sentir nostalgia de su casa?), sino el mismo Colin que, desesperado por no poder llevarse nada a la boca, se introduce en el corazón mismo de su ordenador, con la esperanza de recuperar su adorado objeto de deseo.

ESTRATEGIA Y MERCENARIOS

SEAL TEAM

■ ELECTRONIC ARTS
■ En preparación: **PC**



PC

Dro Soft ya tiene a punto la distribución en España de un juego que nos invita a participar en un tour, por las exóticas playas y junglas de Vietnam. Su título: «Seal Team». Este programa representa un concepto en juegos de estrategia, en el que se incluyen, además de las consabidas fases de planificación y decisión, otras en las que priman las animaciones sobre el resto de los elementos del juego, casi como si estuviéramos ante una pequeña película.

Nuestra misión en «Seal Team» consistirá en comandar un grupo de aguerridos marines, debiendo coordinar adecuadamente los apoyos operativos desde tierra y aire, y así conseguir que la guerra de Vietnam tenga un nuevo vencedor: el ejército USA.

«Seal Team» ofrece buenos gráficos, una gran variedad de acciones y diversión a prueba de bomba. Quizá esta última expresión nunca ha sido tan bien utilizada como en este caso.

MI REINO POR..., EL ROL

STRONGHOLD

■ SSI
■ En preparación: **PC**

Un aventurero, un reino por construir, una vasta extensión de tierra por conquistar, monstruos horribles contra los que luchar... Todo esto y mucho más es «Stronghold». ¿Un excepcional juego de rol y estrategia? ¿Una locura de SSI? Quizá ambas cosas. Alejándose ligeramente de la línea iniciada con productos como «Eye of the Beholder» en sus diferentes entregas, «Stronghold» nos lleva a una mágica tierra en la que se nos plantea un enorme reto: edificar y establecer una sociedad medieval. Y con todo lo que ello conlleva de problemas de convivencia y supervivencia. Habrá que planear cuidadosamente todos los pasos a dar: que sujetos entrarán a formar parte de nuestra corte,



que impuestos se establecerán, que ejércitos formaremos, etc.

«Stronghold» se plantea como un ambicioso proyecto, en el que partiendo de unas premisas muy simples, comprobaremos lo complicado que puede llegar a poseer un trono.

Empieza ahora tu colección de los largometrajes

DRAGON BALL

LAS PELÍCULAS



Una marca de animación japonesa que aterriza en España para ofrecernos los largometrajes de "Dragon Ball", así como "Los Caballeros del Zodíaco", "Porco Rosso", "City Hunter", "Nadia", etc...

Hasta hoy sólo conocías la serie de TV. Descubre ahora y alucina con la verdadera historia:
3 Largometrajes "DRAGON BALL"
6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"
Un total de 9 películas que constituyen la filmografía completa "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.
NO LAS DEJES ESCAPAR!

Por fin en video!!

Primer lanzamiento:
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON

Disponible a partir del 17 de noviembre en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

UN FILM DE AKIRA TORIYAMA

LA LEYENDA DEL DRAGON XERON

L A R G O M E T R A J E

P.V.P. 1.995.-pts.
Edición limitada

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

Cada película incluye las bases para participar en el sorteo de 10 dibujos originales de "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.
¡Una joya que puede ser tuya!

Cómic editado por PLANETA AGOSTINI



El futuro ya está aquí!!

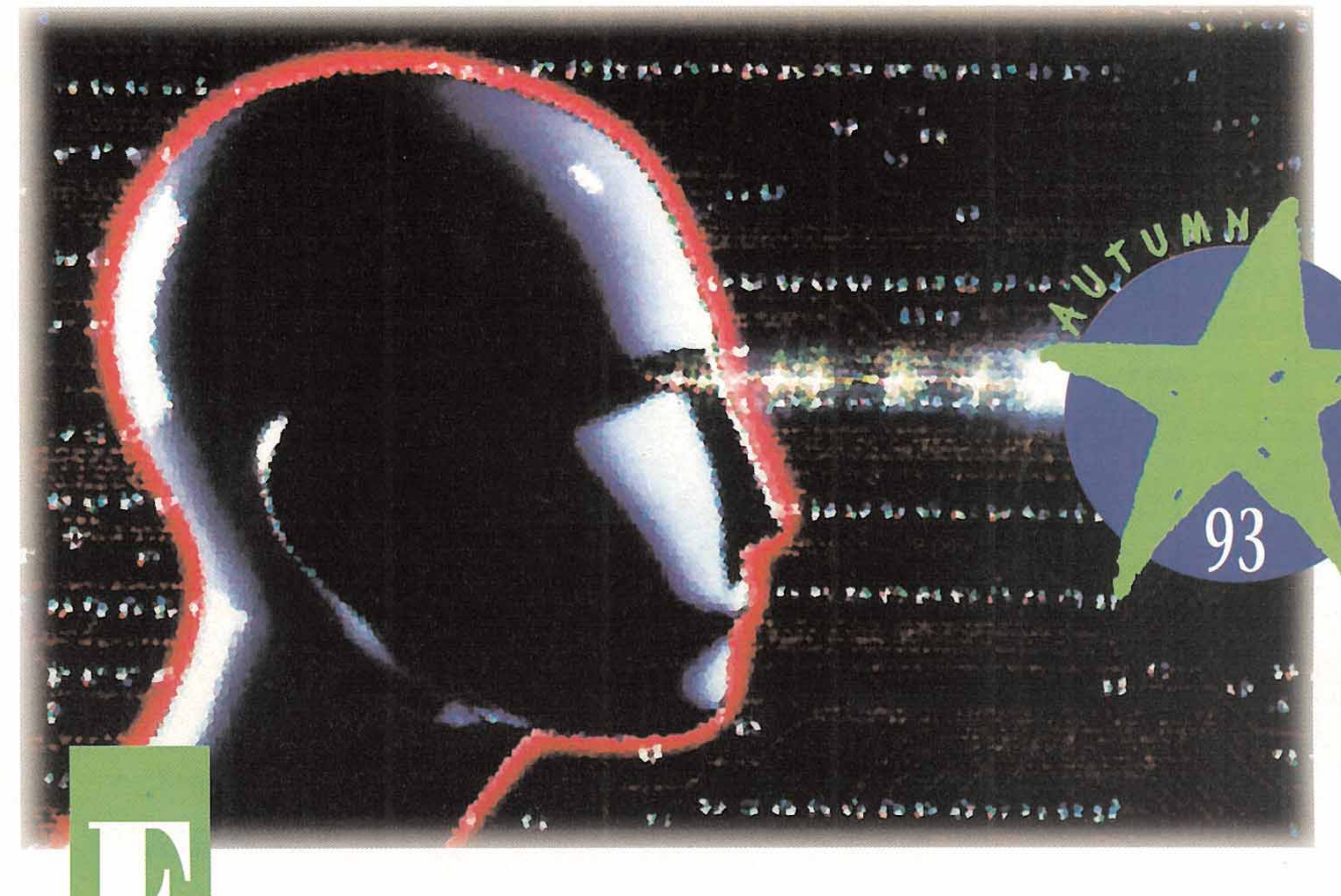
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L., Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

ECTS AUTUMN 93

Si viajáis a Londres en los primeros días de septiembre os podréis encontrar a grupos de curiosos personajes despistados por la ciudad. Somos los asistentes a la feria europea más importante del software y el hardware de entretenimiento que, una vez más, invadimos la ciudad del Big Ben dispuestos a ver lo que las compañías nos tenían preparado. Sin ninguna duda, en esta edición se han presentado una serie de novedades que nos dejaron impresionados. Esta es la crónica de lo que fue el European Computer Trade Show.

Durante los tres días en la que todos los que tenemos algo ver con el mundo de los videojuegos nos encontramos en Londres, pudimos apreciar que existen dos reyes en este ámbito: el PC y las consolas. En Inglaterra, de cualquier manera, sigue funcionando bien el Amiga y hay muchas compañías que continúan trabajando para él, pero es curioso ver como la inmensa mayoría de los productos se presentan en PC en la feria. Eso no quiere decir que hubiera bastantes esperanzas puestas en el CD 32. ¿Qué es el CD 32? Básicamente un Amiga 1200 al que se le han quitado el teclado y la unidad de disco sustituyéndolas por un CD-ROM. Muchas compañías están diseñando juegos para esta potente máquina que esperamos llegue en algún momento a ser distribuida en España.

En lo referente a consolas los comentarios que se escuchaban entre bastidores hacían referencia a que había poco movimiento. Es cierto que casi todos los juegos poseen una enorme calidad pero incluyen pocas novedades. Lo único que resultaba algo más espectacular era el Mega CD; gracias a su sonido digital y a su enorme capacidad de almacenamiento está sacando a las consolas del "atolladero" tecnológico en el que se estaban metiendo. Con la incorporación de CD-ROM a la Mega Drive se está permitiendo a los programadores que superen la barrera que el propio hardware les imponía hace unos meses.



El E.C.T.S., de otoño del 93 supuso la incorporación de nuevas compañías dedicadas al software y hardware profesional. Silicon Graphics compartió un stand con Alias Research y las dos empresas ofrecían su experiencia en imagen sintética para hacer introducciones para juegos. Microsoft mostraba su gama de productos destinados al usuario doméstico y a las pequeñas empresas junto a la quinta versión de su famoso «Flight Simulator». También en esta edición se presentó Nintendo Europa por primera vez. Allí anunciaron el acuerdo con Silicon Graphics para realizar una nueva máquina destinada a sustituir a la Super Nintendo. Y no os aburrimos más. Pasamos a contaros con detalle, compañía a compañía, cómo fue esta vez el show.

ACCOLADE

AIRES NUEVOS

En PC, en el terreno de las aventuras gráficas, Accolade lanzará «Blue Force», para los jugones con espíritu policial, «Homeworld, Gateway II» con unas increíbles animaciones y «Man Enough» una aventura bastante subidita de tono... Este último también aparecerá en CD-ROM, además de «Protostar» y «Spellcasting Triple Pack». En el terreno de los arcades «Speed Racer», un juego que recrea una extraña carrera automovilística bastante violenta. En consolas sólo trabajaron con Mega Drive los títulos «Gods», el mítico juego de plataformas, «Unnecessary Roughness» y «Brett Hull» un brutal simulador de hockey sobre hielo. Y la estrella del stand «Pele», el juego de fútbol que ha sido supervisado por el jugador brasileño.

ACTIVISION

LO BUENO AÚN MEJOR

«Return to Zork» fue el juego estrella de Activision. En esta ocasión, han creado una "película interactiva" conservando el brillante argumento que hizo famosos a sus antecesores, pero añadiendo excelentes gráficos, numerosos puzzles en los que la dificultad se incrementa prograsivamente... La historia comienza en un valle del que partiremos en busca del Imperio subterráneo de Zork. «Return to Zork» será lanzado para PC y CD-ROM.

BLUE BYTE

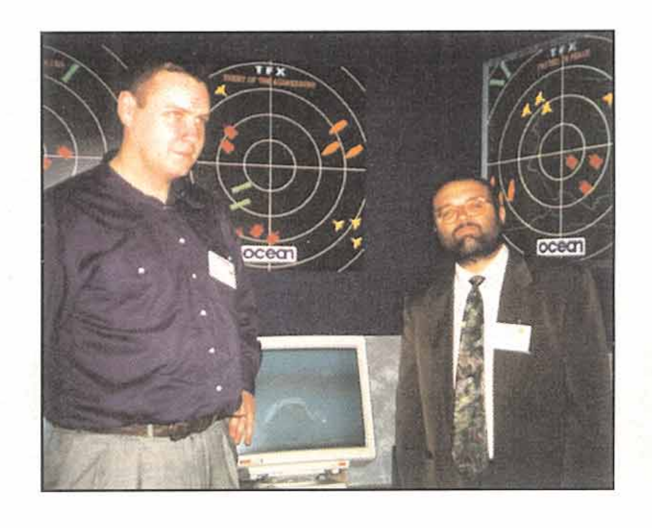
POCO PERO DE CALIDAD

Blue Byte llevó tres títulos. El primero es «The Settlers», donde tomaremos el papel del rey de un territorio imaginario, y estará disponible tanto para Amiga como para PC. «Battle Isle II» es un juego de estrategia que nos transporta al futuro, a una batalla en la que para sobrevivir necesitaremos algo más que suerte. Tendremos que esperar hasta finales de año los usuarios de PC y un par de meses más los de Amiga. Por último, «Yo! Joe!» estará disponible en Inglaterra cuando leáis estas líneas tanto para Amiga como para PC. Es un arcade de desarrollo horizontal, al más puro estilo «Zool» o «Trolls».

UNA CITA CON EL FUTURO

ECTS
AUTUMN 93



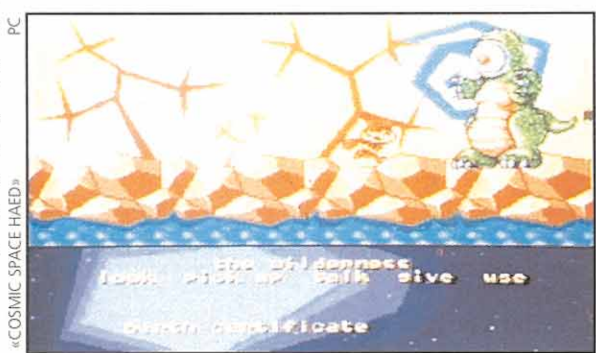


CODE MASTER
PERSONAJES EN BUSCA DE UN AUTOR

"Si no son Micro Machine, no son los auténticos...", en el caso de Codemasters sí son los auténticos. En Game Gear, Master System, Amiga y PC veremos a estos pequeños y veloces autos. «Fantastic Dizzy» para Master System, Game Gear, Amiga y PC, y «Excellent Dizzy» también para esos formatos, además de N.E.S., nos traerá nuevas aventuras de uno de los huevos más simpáticos de la historia.

«The Ultimate Stuntman» se trata de un programa para N.E.S., con el que podremos emular las arriesgadas hazañas de los hombres que doblan a las estrellas. También veremos una montaña de músculos en nuestras N.E.S., Master Systems y Game Gears con «Bignose the Caveman». En el mismo, un cavernícola tendrá que librar los peligros que le esperan en cuatro islas llenas de monstruos. El animal que vemos en «FireHawk» es un ave, un halcón de fuego. En este cartucho de N.E.S., nuestro principal objetivo es rescatar a un grupo de soldados. Y «Cosmic Spacehead», es una especie de..., "turista alienígena". Esta mezcla de arcade de acción y aventura para Mega Drive, Master System, Game Gear, N.E.S., Amiga y PC se inspira en los dibujos animados de los años cincuenta. Para cerrar la participación de la firma inglesa, simplemente citar los nombres de otros juegos, como: «Robin Hood», «CJ Elephant Antics», «Bee 52», «Metal Man», «Dino Riders».


MACINTOSH «DARK SEED»


PC «INCA 2»

PC «COSMIC SPACE HAED»

COKTEL VISION
OH, LA, LA! C´EST TRES BON!

Coktel mostró la segunda parte de un programa que provocó una pequeña revolución en el uso de imagen sintética, «Inca». Pues bien, ya está acabada una nueva entrega de las desventuras de El Dorado, Lope de Aguirre y sus compinches: «Inca II. Wiracocha» Pero si hablamos de imagen sintética, no debemos olvidarnos de un viejo conocido de la anterior edición, «Lost in Time». Nos alejamos de las aventuras espacio-temporales y nos adentramos en la fantasía y la magia de «Goblins 3», historia protagonizada por Blount, un tipo la mar de salado que debe partir en busca de una mítica joya.

CORE DESIGN
PREDILECCIÓN POR EL AMIGA

Core se presentó con un montón de programas para Amiga bajo el brazo. Entre los títulos cuyo lanzamiento preveían más próximo se encuentran «Blastar»,un arcade de acción en el que volaremos en una nave espacial a través de diversas galaxias eliminando a todos los enemigos que encontremos; y «Blob», que nos trasladará a otra dimensión en busca de niños Blobletts perdidos a lo largo de ese universo. Y otros dos arcades de plataformas tuvieron su hueco: «Bubba 'N' Stix», que también saldrá en Mega Drive y Mega CD, y «Wonder Dog», que tiene un simpático perro como protagonista.

En otra línea los chicos de Core presentaron un nuevo proyecto, «Darkmere», que tendrá su versión para Amiga, Atari y PC. Este juego de rol mantiene una perspectiva isómetrica en 3D y se desarrolla en el reino de Darkmare. Para terminar, os desvelamos un secreto: quizá el próximo año, los usuarios de PC podrán disfrutar de un genuino "producto-Core", su nombre es «Heimdall II».

CYBERDREAMS
SOLOS ANTE GIGER

«Dark Seed» vuelve a llamar nuestra atención. Primero por la versión para Macintosh que se encuentra en pleno desarrollo, y segundo porque CyberDreams tiene intención de realizar una nueva visita al mundo oscuro en «Dark Seed II», en Amiga y PC. Continuamos con un proyecto del que ya habíamos oído algo, «I Have No Mouth and I Must Scream», basado en la obra literaria de Harlan Ellison. Y en «Hunters of Ralk» CyberDreams da el salto de la aventura gráfica al rol.

DOMARK
VARIEDAD Y GUSTO

Domark llevó al E.C.T.S. una gran cantidad de títulos. Para PC propuso la versión mejorada de «Lords of Midnight»; el también conocido simulador «AV8B Harrier Assault» pero en SVGA; y una fantástica herramienta para elaborar nuestros propios simuladores de vuelo con sus misiones, escenarios y aviones, «Flight-Sim Toolkit». Por su parte «F1» será diseñado para PC, Amiga, Atari y Mega Drive con el fin de que cualquier usuario tenga la oportunidad de correr en la Competición Mundial de Fórmula 1.

Dentro del mundo de las consolas os queremos descubrir varios nombres. «Marko´s Magic Football» nos introducirá en el universo de los dibujos animados y viviremos las sensaciones y experiencias de un niño cuyo deporte favorito es el fútbol. Domark nos comunicó su intención de sacar al mercado de Mega Drive «Davis Cup World Tour», un simulador de tenis inspirado en la Copa Davis. La pequeña de Sega pondrá su tecnología al servicio de «Pinball Wizard» que dispondrá de cinco escenarios distintos en los que hacer millones de puntos. Y el cuento de las mil y una noches extiende sus encantos a Mega Drive con la historia de «Prince of Persia».



ELECTRONIC ARTS
LLUVIA DE TÍTULOS

Abrid bien los ojos y leed, en primer lugar, todo lo referente a consolas. Para Super N.E.S.: «Super Battle Tank 2», «Turn and Burn», «NBA Showdown», «Madden NFL 94» y «NHL Hockey 94», estos tres últimos con el sello E.A. Sports. Y en Mega Drive: «Virtual Pinball», «4 Way Play», «Mutant League Hockey», «James Pond 3. Operation Starfi5h», «Blades of Vengeance», «FIFA International Soccer», «NHL Hockey 94» y «Madden NFL 94».

Y vamos con los ordenadores. Lo primero es observar como E.A. se va involucrando en asuntos relacionados con Macintosh. Ejemplos: «Aesop´s Fables, Book One: The Tortoise and the Hare», «Myst» o el más que famoso «Populous». Otros títulos que compatibilizaban salida para PC junto al Macintosh eran «Print Shop Deluxe», «Harpoon II» y «Victory at Sea». Pero aquí no acaba la cosa: programas en formato PC como «The Labyrinth of Time» (PC CD-ROM), simuladores como «SSN-21 Seawolf» o juegos de corte similar a «Populous» y «Powermonger» como «Theme Park». Aunque dos fueron las verdaderas joyas de E.A.: «Seal Team» y «Forgotten Castle».

ELITE
UN QUINTETO ESPECIAL

¿Quién no ha oído hablar a estas alturas de Franken?, el personaje cuyo juego juego para Game Boy contaba con uno de los mejores gráficos que jamás hayamos visto. Elite nos obsequia con dos de sus aventuras: «Dr. Franken 2» y «The aventures of Dr. Franken». La primera saldrá en Game Boy y contará con un extenso decorado, lleno de detalles. La consola N.E.S., será el centro de actuación de «The aventures of Dr. Franken». Pero Game Boy vuelve a recibir con los brazos abiertos a Franken..., pero éste no viene solo. Le acompañan dos personajes clásicos: el cavernícola Joe, de «Joe & Mac» y Dirk, de «Dragon´s Lair». Los tres configuran «Franky, Joe & Dirk, On the Tiles», un cartucho que basa su adicción en los puzzles.

El cuarto de los juegos estrella fue «The Fidgetts», un cartucho de Game Boy, en el que dos simpáticos ratones se las ingeniarán para sacar de quicio a cuantos gatos y perros se crucen por sus caminos. Y por último, Super Nintendo tendrá el honor de alojar en sus entrañas una increíble historia de Rol cuyo título os sonará bastante, «Might and Magic 2».

EMPIRE
SUPERACIÓN PERSONAL

Empire tenía en su stand una muestra de lo que será en unos meses «Campaign II». Junto a éste estaba «Hanna Barbera´s Animation Workshop», un programa de diseño gráfico y animación basado en los personajes de la compañía norteamericana. En consolas, «Yogi Bear» para Super Nintendo y Game Boy y «Space Ace» para Super Nintendo. En el futuro a medio plazo podemos hablar de «Dreamweb», para PC y Amiga, un cruce entre un JDR y una aventura.







Como ya es habitual en la feria británica, la afluencia de público y compañías fue más que masiva. Críticos, curiosos, especialistas, etc., buscaban por las pantallas de los distintos monitores que se exhibían en el E.C.T.S., aquel juego que diera el bombazo en la temporada 93/94. Y como hubo absolutamente de todo, todos encontraron lo que buscaban. Nosotros, os lo mostramos.

EUROPRESS SOFTWARE

A TODO GAS

Europress Software es conocida por sus productos educativos para escolares. Títulos como «World Class Collection», «Flying Fingers», un llamativo constructor de juegos para Windows llamado «Klik'n'Play», o un diseñador de jardines, «3D Designer. Gardener's World», que será utilísimo para un botánico, son un claro ejemplo. En cuestión de juegos encontramos un programa llamado «Rally». Se trata de un simulador de rallies, cuyo realismo es increíble. En resumidas cuentas, que Europress –antes Mandarin Software– va a dar que hablar.

GAMETEK

PASIÓN DE LOS FUERTES

Gametek presentó «Humans» en sus versiones de Game Boy, Super Nintendo y CD-ROM. Si disfrutasteis con aquellos hombres de la Edad de Piedra, ahora, con estos nuevos formatos, les convertiréis en los humanos más avanzados de su tiempo. Por fin nuestros Amigas, PCs y Ataris podrán ver «Batman Returns». Tras muchos meses de espera, Gametek nos sitúa en Gotham City para demostrar que al Batman que nosotros manejamos no le asustan ni los pingüinos ni nada que se le parezca...

«Wilson Prostaff Golf» es un programa de golf que reúne todos los avances que estos juegos han experimentado, situándose a la altura de los mejores. Lo mismo le ocurre a «Top Gun Danger Zone», también sólo para PC, un simulador de combate que nos hará surcar los cielos de Egipto, Libia y Siria. Pero «Frontier-Elite II», en PC, Amiga y Atari, va más allá. Tan es así que se alza hasta las estrellas y las rodea ala velocidad de la luz. Y la acción y la aventura en la tierra de Odin vienen de la mano de «Prophecy». Este célebre arcade de plataformas aparecerá en formato Game Boy.

Finalizamos con Gametek con una serie de programas clásicos. Así: «Pinball Dreams» se podrá jugar en Game Boy y Super Nintendo de la misma manera que ya lo hicimos en ordenador; «Tesserae», ese excelente juego, perfecta combinación de fichas y colores, saldrá para Game Boy y Windows de PC; y, por último, «ChessNet», un completo juego de ajedrez también para Windows.

GREMLIN

EL REGRESO DEL NINJA

Gremlin cumplirá en pocos meses los diez años de existencia, y lo hará con grandes e importantes novedades. Para empezar, «Legacy of Sorasil» abre una nueva serie de juegos de rol basados en el popular juego de tablero «Hero Quest», y en breve estará disponible para Amiga. El fútbol estará representado por «Premier Manager 2», una ampliación de las posibilidades del primero, en Amiga. Hacia finales de año verá la luz «Litil Divil», en el que controlaremos a un personaje de una rara especie.

«K240» y «D-Hero», para PC, son dos juegos ambientados en el espacio exterior y en los que nuestra habilidad con el joystick será clave para concluir con éxito los objetivos que se nos presenten. «Zool 2» incorpora nuevos escenarios y a Zooz, la más que probable novia de nuestro amigo. Saldrá en Mega Drive, Master System, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy y Amiga CD32.

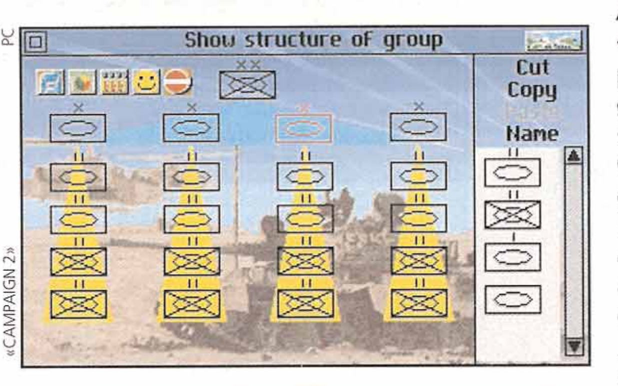
INFOGRAMES

NAVIDADES TERRORÍFICAS

PC «RALLY»

Por fin pudimos echarle el ojo a la segunda parte de un programa que hace ahora un año levantó gran expectación en nuestro país. Nos estamos refiriendo a «Alone in the Dark 2». En esta ocasión la historia nos sitúa de nuevo en la entrada de una vieja mansión que invita poco a entrar en ella. Para realizarlo se ha mejorado todo aquello que se podía mejorar, destacando que ahora los decorados están realizados en tres dimensiones, al igual que los objetos.

Pero Infogrames ha realizado más cosas, como «Ultimate Pinball Quest». Se trata de lo último en lo que a juegos de pinball se refiere y pueden participar hasta un máximo de cuatro jugadores. Posee tres mesas distintas con seis niveles de bonus, scroll tanto horizontal como vertical y estará disponible en Amiga y PC.



PC «CAMPAIGN 2»

INTERPLAY

MUCHO PARA CONSOLAS

PC «HARPOON 2»

La compañía americana tiene preparada una avalancha de títulos. «Claymates», para Super Nintendo, es la historia de unos extraños personajes que cambian de forma a su antojo. «Rock and Roll Racing», un juego de carreras de coches amenizados con música fuerte, «ClayFighter», peleas a golpe de muñeco de goma y «Robocop vs. Terminator», los dos personajes más violentos del mundo del cine, todos para Super Nintendo. Para ordenadores la oferta consiste en reediciones de títulos antiguos en versión CD-ROM y dos productos nuevos. Se trata de «Star Trek 25th Anniversary», «Lord of the Rings» y «Sim City», en el primer caso, y «Stonekeep» y «Star Trek Judgment Rites», en el segundo.

KONAMI

SÓLO PARA "LAS PEQUEÑAS"

La compañía japonesa presentó una gran variedad de cartuchos para las consolas de Nintendo y Sega. La primera firma se verá favorecida por títulos como «Cybernator», que nos pronostica un futuro negro en el que marines-robot se enfrentarán a enemigos muy poderosos, y «Pop'n Twinbee», un arcade con posibilidad de dos jugadores. Los dos productos anteriores y «The Legend of the Mystical Ninja», donde los famosos luchadores ninja pasarán graves apuros para rescatar una princesa, saldrán en Super Nintendo. Por otra parte, Mega Drive de Sega temblará con «Castlevania» en una aventura que pasará por escenarios tan diversos como el castillo de Drácula, los Alpes, Londres... Konami anunció también dos videojuegos que compartirán Super Nintendo y Mega Drive: «Zombies», repleto de monstruos, extrañas criaturas e inocentes víctimas; y «Tournament Fighters», un típico juego de lucha en el que sus protagonistas serán tortugas ninja.

KRISALIS

A TOPE

Krisalis vino con un montón de nuevos productos, todos ellos dirigidos para PC, Amiga y Amiga 1200. Su primicia era «Soccer Kid» un arcade que tiene como protagonista a un pequeño futbolista. Siguiendo en el terreno balompédico «Manchester United Premier League Champions» es un simulador de fútbol, al que también se unirá «Graham Taylors Soccer Challenge» para completar este menú futbolístico. Y para continuar con este cóctel deportivo «Formula One», nombre temporal de lo que será un juego de coches. Como broche final «Sabre Team», una videoaventura donde participaremos como comandos de una agencia secreta. «Legends», «The Lost Kingdoms», «Kingdoms of Germany» y «The Club» completan la lista de lanzamientos de la compañía.

LORICIEL

UN VIDEOJUEGO EN RELIEVE

«Jim Power The Lost Dimension in 3D» será el primer arcade en tres dimensiones para PC, Super Nintendo y Mega Drive. Con ayuda de las correspondientes gafas podremos ayudar a Jim en una emocionante aventura que ya fue editada para Amiga. «Arcus Odyssey» será un cartucho de 12 megas para Super Nintendo en el que nos enfrentaremos a todo "bicho" viviente para rescatar a una princesa. Por último, «Val D' Isere Championship», también para la consola estrella de Nintendo, será un simulador de saltos de esquí con imágenes digitalizadas y rapidez endiablada.

MICROPROSE

TODAS LAS MÁQUINAS

Impresionante el número de títulos que Microprose presentaba en el Trade. Comenzamos con los ordenadores: «Chess Maniac», «Railroad Tycoon de Luxe», «Mig 29», «Pirates Gold», todos para PC, «Dogfight» para Amiga y Atari, «NFL Football» para PC, «F 117A» para Amiga, «Starlord» para PC, «Iron Helix» para CD-ROM y «Sub War 2050» también para PC. Y

AUTUMN 93

ECTS AUTUMN 93







para las consolas nos esperan juegos como «F 15II Strike Eagle» para Mega Drive, «Wordtris» para Game Boy y Super Nintendo, «Super Strike Eagle» y «Beastball» para Super Nintendo, «Impossible Mission 2025» para Super Nintendo y Mega Drive, «Star Trek The Next Generation» para Super Nintendo, «Tinhead» para Super Nintendo y Mega Drive y «The Chaos Engine» para Super Nintendo.

MICROSOFT
VUELO ALTO

Microsoft llegó a la feria de Londres, presentándose por primera vez como tal compañía, y mostró a todos los asistentes al certamen británico las mejores imágenes del «Flight Simulator 5.0». Siguiendo la tradición de la compañía, este simulador es una obra maestra en su género, y en breve lo podremos disfrutar en nuestros PCs.

MINDSCAPE
PASAPORTE AL CD-ROM

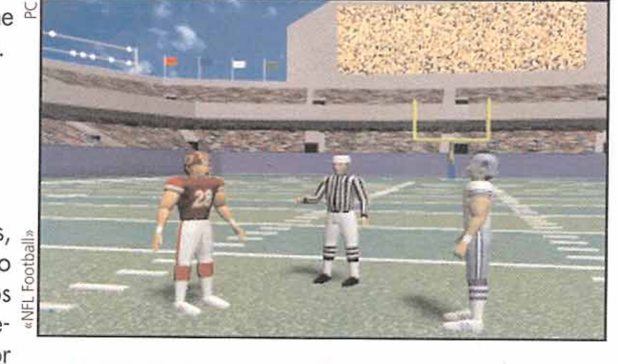
En el campo de las consolas, con una total dedicación a la familia Nintendo, para la dieciséis bits se podían observar desde nuevos títulos de la serie de educativos protagonizados por Mario, hasta juegos de billar como el «Championship Pool», pasando por arcades como el que lleva por nombre «Out to Lunch», con un agobiado cocinero como protagonista. Además, casi todos estos títulos tenían sus correspondientes versiones en ocho bits y portátil.

Algo destacable eran los cuatro títulos, disponibles a finales de año, para el CD 32 de Commodore: «Liberation-Captive 2», «Alfred Chicken», «D/Generation» y «TV Sports». Nombres conocidos para una máquina de prestaciones casi desconocidas e impensables hasta hace poco. En los formatos "clásicos" de PC y Amiga, nos encontramos con títulos como «Battletoads» y «Uridium 2» (Amiga), «Chessmaster 4000», «Evasive Action», «Uninvited» y «Shadowgate»(PC). Pero el PC se ve favorecido por el empuje del CD-ROM por parte, sobre todo, de las filiales The Software Toolworks e Icom Simulations. Algunos nombres que podíamos citar son «Dracula Unleashed», nuevos volúmenes de «Sherlock Holmes Consulting Detective», «Digital Love», «Dragon Tales», «Megarace», etc. También hay que tener en cuenta que algunos de estos programas ya se están desarrollando en 3DO.

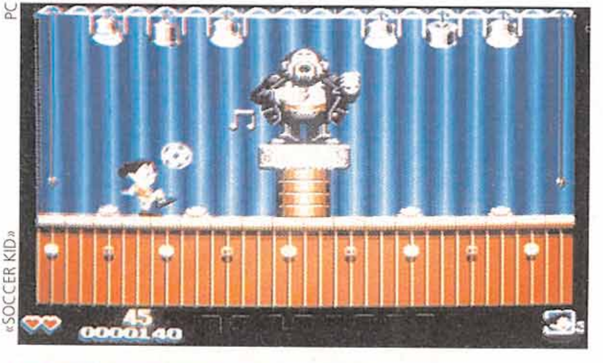


MIRAGE
EL ORDENADOR PERSONAL

Mirage llevó a Londres lo mejor de su disco duro. Así «Rise of the Robots», o el ascenso de los robots, una historia cibernética que nos traslada a un lugar llamado Metropolis 4, en sus versiones de CD-ROM y Amiga 500. «Jack The Ripper»: un asesino anda suelto y nuestra misión es atraparle antes de que siga matando prostitutas..., la versión Commodore e IBM seguirán nuestros pasos durante la investigación.



PC «NFL Football»



PC «SOCCER KID»



PC «FLIGHT SIMULATOR 5»

En «Jutland», «World War I-Battles of the South Pacific», «Heirs to the Throne» y «Conquered Kingdoms» debemos conquistar territorios a nuestros posibles enemigos. «Jutland» nos permitirá sumergirnos en una batalla naval localizada durante la Primera Guerra Mundial, con toda la fuerza del CD-ROM. «World War I-Battles of the South Pacific», para PC, narrará la complicada lucha táctica entre la flota americana y la japonesa. «Heirs to the Throne», en PC, nos remitirá unos cuantos siglos atrás, cuando Europa era un continente a conquistar por la ambición de los distintos reyes que gobernaban esas viejas tierras. El reino de Cascatia, lugar donde se desarrolla «Conquered Kingdoms», tiene nueve escenarios distintos y veintiún niveles, y lo podremos ver gracias a las pantallas de nuestros PCs.

Los dos últimos juegos presentados por Mirage en la feria londinense fueron «The Red Crystal» y «Solitaire´s Journey». Y son dos programas muy diferentes ya que el primero de ellos es una aventura de Rol, con cincuenta niveles de laberintos, en la que deberemos encontrar los siete secretos de la vida... «Solitaire´s Journey» es un compendio de solitarios que reúne ciento cinco de estos juegos.

OCEAN
DE NUEVO EN LA CUMBRE

Ocean siempre ha sido una compañía emblemática, dado que la mayoría de sus productos han sido éxitos en todo el mundo. Ahora, diez años después de su aparición lo van a celebrar con unos títulos simplemente alucinantes. Para comenzar, «TFX» es la segunda parte de uno de los mejores simuladores de aviones de todos los tiempos, «F-29 Retaliator». En esta ocasión cuenta con gráficos más detallados, una suavidad de movimientos increíble y cerca de 200 misiones diferentes para poner a prueba nuestra pericia pilotando uno de los tres cazas que se nos presentan. Aparecerá primero en PC y PC CD-ROM para a continuación hacerlo en el Amiga1200 y Amiga CD32. Seguimos con segundas partes.

«Inferno» es la continuación de «Epic», y se desarrolla en un entorno realizado en tres dimensiones en el que podemos combatir con casi todo el mundo a lo largo y ancho de 7 planetas y tres lunas. Saldrá a lo largo del próximo año en PC, PC CD-ROM y Amiga 1200. «Rayder Cup Golf» es un torneo de golf que se celebra cada dos años entre los mejores jugadores europeos y los americanos. Viene a ser por su importancia, como las olimpiadas de este deporte, donde el prestigio es lo que más cuenta. Nosotros de la mano de Ocean podremos sentir las emociones que esta interesante competición despierta en medio mundo si poseemos un PC con o sin unidad CD o un Amiga. Pero la auténtica bomba era la presentación de «Jurassic Park» para Amiga y PC, además de Super Nintendo y Game Boy. Y como no, el fútbol estará presente con dos programas que está terminando en estos momentos: «European Champions» y «Super League Manager». La competencia a Sonic, Mario, Bubsy y compañía viene dada por la aparición de «Mr. Nutz» en Super Nintendo y Amiga 1200, un simpático zorrito que hará las delicias de todo el mundo. Al igual que lo hará «Daniel el Travieso» en compañía del señor Wilson, en un juego basado en la reciente aparición de la película del mismo nombre. Otros títulos que están a punto de aparecer en el mercado son «Road Rash» para Game Boy y «Burnin Rubber» para PC y Amiga.



ORIGIN
NUEVOS MUNDOS

Origin sigue demostrando que sus productos se caracterizan por una enorme calidad, como enseguida comprobaréis. Empezamos por un disco con 24 nuevas misiones para «Strike Commander». «Pacific Strike» es la lógica evolución del anterior. Se han corregido los defectos que presentaba y se ha ambientado en el océano Pacífico, en el transcurso de la Segunda Guerra Mundial. También presentaron «Privateer», un simulador de combate espacial al estilo de «Wing Commander» pero con mejores gráficos. El rol estaba presente con la octava parte de «Ultima», de la que "Lord British" nos enseñó las primeras imágenes, y con «Shadowcaster», más al estilo de «Ultima Underworld», y con un aspecto francamente formidable que esperamos ver pronto. Todo ello para PC.

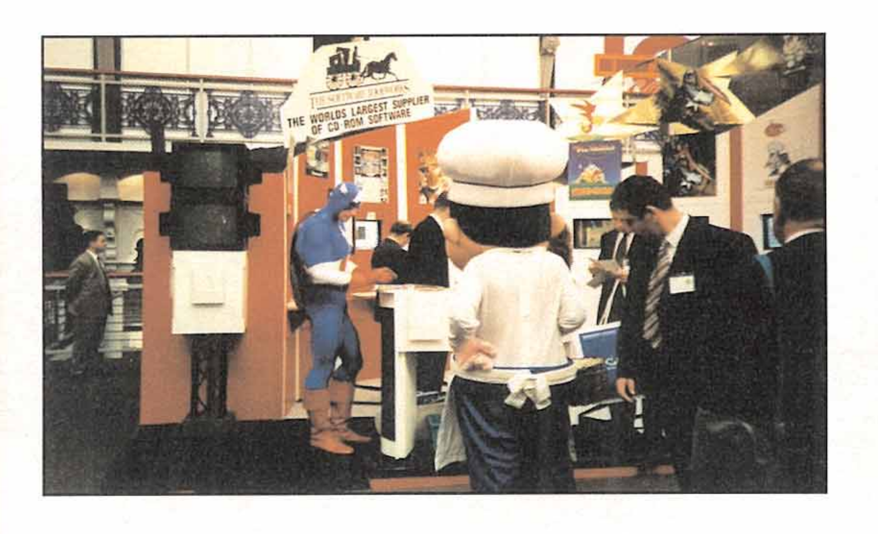
RENEGADE
APUESTA POR EL AMIGA

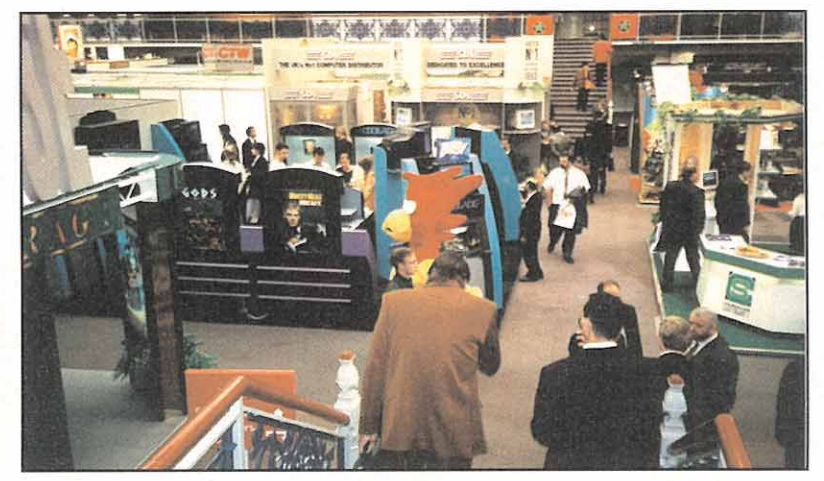
No muchos, pero sí variados, eran los productos de Renegade en el E.C.T.S. Y para alegría de todos los fervientes seguidores del Amiga, este formato era el que mayor número de títulos abarcaba. Desgraciadamente, mucho nos tememos que como no sea a través de importación directa, no veremos muchos de ellos por nuestro país.

Sin embargo, como más destacables se pueden citar «Turrican III» de Factor 5; «KTM Motocross», estupendo simulador deportivo para Amiga y PC; «Flight of the Amazon Queen», una aventura gráfica, también para Amiga y PC, ambientada en la selva amazónica en los años 40... Pero sobre todo llamaba la atención que ya, a estas alturas, se planee para el año que viene la continuación del más divertido juego de fútbol de los últimos tiempos. Nos referimos a «Sensible World of Soccer», con más de 1500 equipos, las ligas completas más importantes del mundo, la posibilidad de elegir juego en modo entrenador o futbolista, o una mezcla de ambos. Es decir, que usando una expresión coloquial, nos va a salir el fútbol por las orejas. «Sensible World of Soccer» aparecerá para Amiga, PC y Atari ST.

AUTUMN 93







Los personajes más famosos que protagonizan los programas más adictivos del software de entretenimiento, también se dieron cita en el European Computer Trade Show de otoño. Y como siempre, suelen ser no solamente los elementos más coloristas de la feria sino los que más animación imprimen a la misma.

SIERRA ON LINE

LA POTENCIA DEL WINDOWS

Sierra on Line ataca con fuerza al entorno de Microsoft. Todos sus programas futuros correrán tanto bajo Windows como bajo DOS. Además de hacer productos específicos para este pseudo sistema operativo como por ejemplo la serie "Take a break!", algo así como tómate un respiro, que comienza con «Pinball for Windows». El resto de lo que Sierra nos enseñó son aventuras continuación de sus sagas más conocidas e incluso el comienzo de alguna nueva como la de «Gabriel Knight: Sins of the Father». Así pues nos llegarán en unos meses: «Police Quest IV», «Larry 6» o «Quest for Glory IV». Dynamix, parte de Sierra, trabaja en «Aces Over Europe» y «Football Pro». Junto a estos lanzamientos, Sierra tiene una línea de productos educativos entre los que cabe destacar «Incredible Toons», un divertido juego en el que dos personajes descubren los secretos de las situaciones más habituales en las que los niños se encuentran día a día. Diversión y entretenimiento a tope para los más pequeños.

SONY

VARIEDAD COMO PAUTA

Mucha curiosidad teníamos por ver como le iba a Psygnosis en el mundo de las consolas después de que Sony la hubiera absorbido. La verdad es que todo parecia indicar que bastante bien, ya que bajo el sello de la firma británica vimos dos programas de una excepcional calidad como eran «Puggsy» y «Wiz´n´liz». Unos arcades de plataformas y aventuras con una jugabilidad y adicción propias de esta compañía. Con respecto a Sony, la verdad es que nos dejó alucinados ante la gran cantidad de cartuchos que piensan sacar a la venta de aquí a diciembre. De todo tipo y para todas las consolas. Pero sobre todo había dos que atraían la atención del público allí congregado, «Sensible Soccer», el juego de fútbol que esta causando sensación y «Flashback» para Super Nintendo y Mega Drive. También la adaptación del film «Dracula», «Last Action Hero», «Super Bomberman», «Equinox» y «Cliffhanger» eran dignos de la atención del público asistente. Permaneced atentos porque Sony nos prepara unos meses venideros bastante surtidos de buenos lanzamientos.

STORM

PERSONAJES PECULIARES

Movimiento parece que hay también en el seno de la compañía Storm. Por allí deambulaban unos diminutos personajillos, puede que fueran parientes de los lemmings, pertenecientes a uno de sus juegos. «Troddlers» un programa de habilidad donde tendremos que guiar a un numero determinado de esos seres hasta la salida, evitando que se nos vayan quedando por el camino. Cien niveles de adicción que muy pronto estarán para PC y Super Nintendo. Sorprendidos nos dejó «The Lawnmower Man», con unos espectaculares y detallados gráficos en 3-D, donde podremos vernos inmersos de lleno en el mundo de la realidad virtual.

Estará disponible para PC, CD-ROM, SNES y Game Boy. También para Super Nintendo se presento «James Pond´s Crazy Sports» y «Mr. Tuff». El primero es una loca olimpiada con James Pond de protagonista, el segundo tiene a un no menos peculiar personaje como protagonista, un robot demoledor que destroza todo lo que encuentra a su paso.

PC «GABRIEL KNIGHT»

TENGEN

LA CUARTA PARTE DE UN HISTÓRICO

Tengen, o lo que es lo mismo Time Warner, inaugura su entrada en el mercado europeo con un ataque directo a los juegos de consolas. «Gauntlet IV» será su primer lanzamiento y parece que el clásico arcade ha sido remozado de forma espectacular. Saldrá para Mega Drive y permite usar el nuevo adaptador para cuatro jugadores. «Davis Cup World Tour» es un cartucho de tenis –¿os lo imaginabais?– que nos permitirá visitar las pistas más famosas del mundo. También para Mega Drive. Más adelante verán la luz «Tengen World Cup Soccer» para Game Gear, «PGA Tour Golf» para Master y Mega Drive y «Dragon´s Fury II» para toda la familia Sega.


PC «INFERNO»

PC «SHADOWCASTER»

UBI SOFT

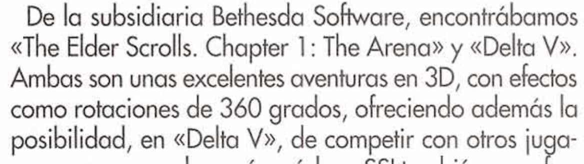
TODO POR EL DEPORTE

Más que dedicarse a sacar nuevos productos, en Ubi han trabajado para editar algunas de sus anteriores producciones a otros formatos, para los que no habían aparecido hasta ahora. Practicamente la mayoría de ellos están ambientados en diferentes disciplinas deportivas. Como únicas novedades sólo presentaron «F1 Pole Position» para SNES y Game Boy, y «Jimmy Connors» este destinado a SNES, N.E.S., y Game Boy. «John Madden Football» el juego de fútbol americano, será editado en N.E.S. y Game boy, al que le seguirán «Indiana Jones and the Last Crusade» y «Empire Strikes Back».

U.S. GOLD

LA CALIDAD ANTE TODO

Parece mentira, pero U.S. Gold no se destacó por un elevado número de títulos en la feria. Más bien al contrario. Pero eso sí, todo presentaba un aspecto estupendo. Empezando por «Space Junk», un CD-ROM en el que intervienen actores reales, digitalizados con una nueva técnica denominada Imagination.



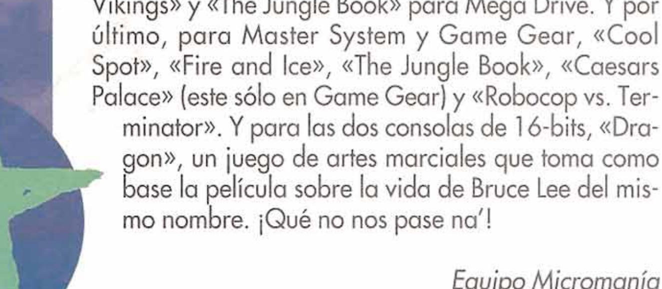
De la subsidiaria Bethesda Software, encontrábamos «The Elder Scrolls. Chapter 1: The Arena» y «Delta V». Ambas son unas excelentes aventuras en 3D, con efectos como rotaciones de 360 grados, ofreciendo además la posibilidad, en «Delta V», de competir con otros jugadores vía módem. SSI también nos ofrecía varios nuevos títulos en el área en que son especialistas, el rol. El ejemplo más claro era «Fantasy Empires». Pero había más rol que no pertenecía a SSI, como «Kingmaker», cuya acción se sitúa en la Inglaterra del siglo XV, o «Dungeon Hack».

Para finalizar, hacer una reseña del lavado de cara que ha sufrido un clásico como «Archon», cuya versión modernizada en PC se llama «Archon Ultra», y de una aventura que lleva por título «Freelancer 2120. The Asaka Contract». Ambientación cyberpunk, acción a raudales, violencia o imágenes digitalizadas son sólo algunas de sus características más destacables.

VIRGIN

¡MOSQUIS, CÓMO MOLA!

Sin duda alguna, Virgin era la compañía que mas novedades presentaba en la feria. A ver, coger lápiz y papel, y anotar la avalancha de títulos que se nos viene encima. Comenzamos por «Goal» para PC, «Alien 3», «Krusty´s Fun House» y «Apocalypse» para Amiga y «The 7th Guest» para Macintosh. Continuamos con «Bart vs. the World», «Cool Spot» y «Cannon Fodder» para Amiga, «Fables and Fiends: The Hand of Fate» para PC (se trata de la continuación de «Legend of Kyrandia») y «Mortal Kombat» y «Terminator 2» para ambos sistemas. Además, los usuarios de un CD-ROM podrán disfrutar de «Conspiracy» y «Lands of Lore».



Además, «Beneath a Steel Sky» es una aventura gráfica de sencillo manejo, y que cuenta con unos decorados impresionantes y unos personajes parecidos a los de «Lure of the Temptress». Esto en cuanto a ordenadores. Para la familia Sega, Virgin nos tiene preparadas varias sorpresas: «Dune», «Terminator», «Another World 1 y 2» y «Robocop Vs Terminator» para Mega CD. Este último, junto con «Dune 2», «The Lost Vikings» y «The Jungle Book» para Mega Drive. Y por último, para Master System y Game Gear, «Cool Spot», «Fire and Ice», «The Jungle Book», «Caesars Palace» (este sólo en Game Gear) y «Robocop vs. Terminator». Y para las dos consolas de 16-bits, «Dragon», un juego de artes marciales que toma como base la película sobre la vida de Bruce Lee del mismo nombre. ¡Qué no nos pase na'!

Equipo Micromanía



GAME GE

"Hay ot

LA UNICA PORTATIL A TODO COLOR.

GRAN DEFINICION DE IMAGEN.

CONVERTIBLE EN T.V.





ras portátiles...pero no hay color."

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra!

GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.
MAS DE 150 JUEGOS.
VARIEDAD DE PERIFERICOS.



SI LOS DINOSAUR

Pocos títulos han sido tan esperados como esta versión informática de la última película de Steven Spielberg. Como ya habréis adivinado, nos referimos a «Jurassic Park», que acaba de llegar hasta nosotros y, nada más aparecer por la redacción, ha causado un auténtico alboroto. Aquí tenéis nuestras primeras impresiones sobre lo que, sin duda, será uno de los programas del año.

OCEAN
EN PREPARACIÓN: PC

Nunca un parque de atracciones armó tanto revuelo. Por supuesto, del que nos vamos a ocupar en las siguientes líneas no es un parque normal, ya que en él no hay nada mecánico. Todo está vivito y coleando. Es Jurásico y el Jurásico es una parte de la prehistoria en la que vivieron aquellos enormes seres que todos conocemos genéricamente como Dinosaurios. Y decimos genéricamente porque tras leer el libro, ver la película o jugar con «Jurassic Park» nunca más hablaremos en general de aquellos monstruos. Habremos aprendido a distinguir entre Tiranosaurios, Brontosaurios, Dilofosaurios, Compis, Gallimimus, Triceratops o Velocirraptores. Y si no sabemos diferenciarlos, pues..., nos iremos a servir de alimento a los gusanos, jurásicos, claro está.

EL ARGUMENTO

Dos paleontólogos se dedican, bajo el mecenazgo de un millonario, a desenterrar huesos de saurio. Un buen día, se encuentran con que su patrocinador aparece de repente solicitando su presencia en un misterioso parque "de atracciones" situado en una isla en la costa oeste de un exótico país centroamericano. Durante el viaje, nuestros dos amigos descubren más invitados por el excéntrico personaje. Entre ellos, destaca un matemático célebre por sus estudios sobre la Teoría del Caos. Esto que suena tan rimbombante vendría a ser una especie de Ley de Murphy, sólo que un poco más complicada. En resumen, viene a echar algo de luz sobre el factor imprevisibilidad en los sistemas complejos. Poco más o menos que demasiados parámetros llevan a un desenlace en el que lo más sencillo es que todo se desmande y se escape a nuestro control.

Cuando por fin nuestros paleontólogos llegan a la isla, la sorpresa que se llevan es mayúscula. Un corto viaje en jeep les lleva hasta el claro de un bosque. Allí, algo parecido a un leve trueno deja paso a un sonido más fuerte y seco. Pisadas. Pisadas de un ser que parece gigantesco. Ante sus incrédulos ojos se alza majestuosa la imponente figura de un Braquiosaurio. Cerca de quince metros de dinosaurio se mueven lenta y cadenciosamente ignorando su presen- →

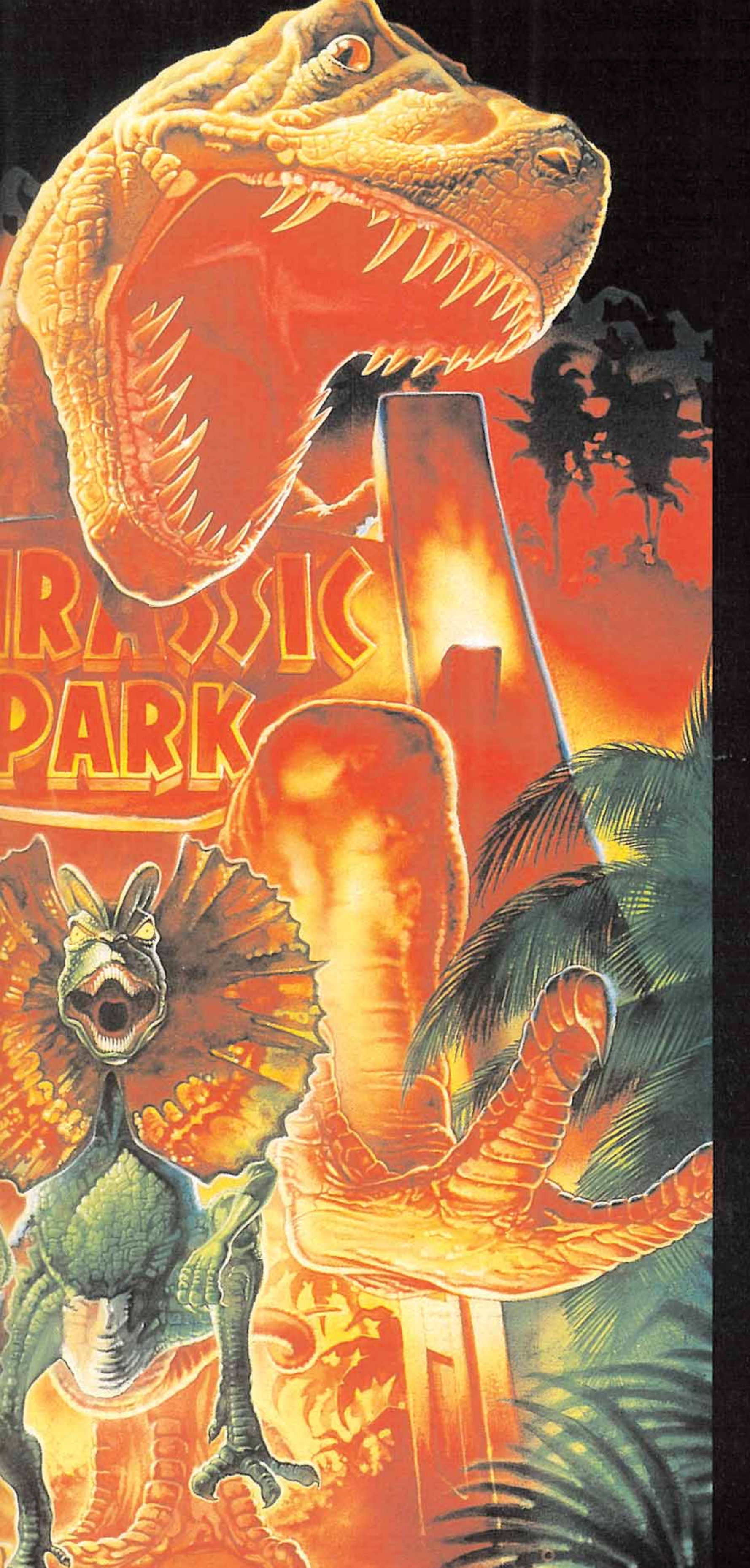


UN DINOSAURIO, DOS DI

Criaturas torpes y gigantescas. Reptiles medio bobos. Carroñeros y cazadores despistados. Existen muchos tópicos sobre los dinosaurios, casi todos procedentes de la ignorancia sobre la realidad de estos seres. Pero el conocimiento sobre estos animales que poblaron la Tierra hace millones de años, ya tiene algo de tiempo. Todo comenzó, aproximadamente, en la segunda década del pasado siglo. Un geólogo aficionado, Gideon Mantell (1790-1852), afincado en Sussex, descubrió por casualidad restos de huesos y dientes de unas extrañas criaturas que guardaban ciertas semejanzas con los reptiles. Más adelante, en 1824, Georges Cuvier ratifica también la naturaleza reptil del descubrimiento del doctor Mantell. Pero hasta ese momento, se había considerado que las especies enclavadas dentro de ese extraño grupo zoológico eran casi en su totalidad hervíboros. Sólo a partir de 1841, con la sugerencia de Richard Owen de la posible existencia de carnívoros en ese grupo, es cuando se empieza a oír el término dinosaurio.

En la actualidad, muchas de las primeras teorías sobre los dinosaurios están siendo deshechadas, como por ejemplo el pensamiento de que se trataba de animales de sangre fría. ¿Cómo es posible entonces que un cazador como el Tiranosaurio, de enorme envergadura, fuera capaz de permitirse el lujo de perder tiempo calentándose al sol, habida cuenta de que gastaría sus energías en un "pis pas"? O el mismo velocirraptor, por ejemplo, pese a ser de menor tamaño, no podría mantener la suficiente reserva de energía para estar en continuo movimiento, en sus batidas de caza. De los dinosaurios, hoy en día, casi nada es seguro. Siempre se producen nuevos descubrimientos, y entre ellos podemos citar a «Jurassic Park».

Si «Jurassic Park» se distinguirá por algo, aparte de por su calidad, será por la increíble cantidad de dinosaurios que nos encontraremos en nuestro camino por el, a priori, divertido parque. Las especies que lo pueblan son muchas, pero si entre ellas tenemos que destacar alguna, podemos hablar de las siguientes:



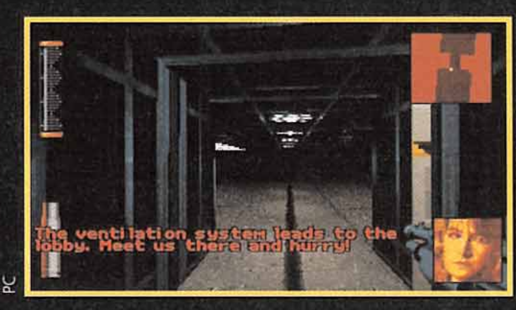
JURASSIC PARK



PC



PC



PC



PC

La recreación que de la película de Steven Spielberg hace el programa «Jurassic Park» es sorprendente. Cualquiera que haya asistido a la proyección de la misma, podrá comprobar que Ocean ha respetado el argumento del film, y no sólo eso, sino que lo ha hecho más atractivo para nuestros ordenadores personales.

LA FIEBRE DE LOS DINOSAURIOS

La manía por los dinosaurios no es de ahora. Spielberg no ha hecho más que aprovechar un filón que, en otros campos, tanto americanos como ingleses llevaban explotando ya unos cuantos años. Aunque en España todavía no se han alcanzado las cotas de los países angloparlantes la "dinomanía" está dando sus primeros pasos.

Si os paseáis por una librería londinense, hallaréis infinidad de obras sobre saurios. Desde historias para los más pequeños, cosas como «Dino, el dinosaurio», hasta manuales para adultos que explican con multitud de detalles las costumbres de los enormes seres prehistóricos. Y no se os ocurra entrar en un comercio de alimentación: dinogalletas, zumo de naranja marca dinosaurio, leche para ponerse como un dinosaurio, agua mineral de dinosaurios, fiambre de dinosaurio...

«Jurassic Park» ha contribuido a aumentar el asunto con todo el merchandising que lleva incorporada una producción de este estilo. Existe todo tipo de ropa con el logotipo de la película, libros, pósters y cientos de artículos a cual más curioso. No es de extrañar que ya se comiencen a oir voces en contra de la "dinomanía". Colectivos de varias universidades americanas se han pronunciado en contra de la "popularización", por llamarlo de alguna forma, de una disciplina tan seria e importante como lo es la paleontología. La fiebre por los reptiles del Jurásico ha llevado a un peculiar "mercado negro" de restos fósiles que ha deteriorado más de un yacimiento de enorme importancia científica. Así que, después de la "dinomanía", comienzan a escucharse las primeras voces de la "dinofobia", entendida no como odio a los pobres animales, que bastante tuvieron con extinguirse, sino como enfrentamiento a los "dinomaniacos".

Si queréis estar en la onda, en la cresta de la ola, no tenéis más que comprar la camiseta oficial de «Parque Jurásico», los pantalones y las botas y salir a tomar una copa en vuestra dinomoto. Beberéis seguro una dinocola y bailaréis al ritmo de la dinomúsica. ¿Os parece excesivo? Esperad y ya veréis. Por cierto, el que escribe estas líneas ya se ha leído el libro, ha visto la película y ha puesto un enorme póster de «Parque Jurásico» en su dormitorio. Y es que uno no es de piedra...

IOSAURIOS... ¡CIENTOS DE DINOSAURIOS!

TIRANOSAURIO REX. T-Rex para los amigos, se trata del dinosaurio más famoso, y también de los más peligrosos, de la historia. Era un depredador. Un cazador que basaba la mayor parte de su fenomenal potencia de ataque en sus demoledoras mandíbulas y sus garras delanteras, que usaba para inmovilizar a su presa. Por lo general, solía atacar a pequeñas criaturas que se movían en manadas, o a dinosaurios más grandes que se encontraran aislados, y que fueran más lentos que él. Compensaba su deficiente visión con su magnífica velocidad punta (hasta cuarenta kilómetros a la hora) y su fuerza bruta. Temido y respetado, la visión hoy en día de un T-Rex, o mejor dicho de sus restos, todavía es capaz de ponernos los pelos de punta.

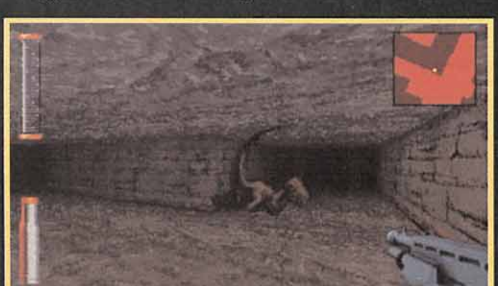
TRICERATOPS. El preferido del Dr. Grant, y de muchos aficionados a la paleontología. Casi tan grande como un elefante, se puede considerar, al menos por su aspecto, como un pariente lejano del rinoceronte. Sus tres cuernos frontales, situados sobre una coraza que separaba la cabeza del cuerpo, constituían un arma formidable. De natural asustadizos, cargaban contra todo aquello que les resultara amenazador, dejando suelta la fuerza de una locomotora con el peso de un cuerpo enorme, aunque algo torpe.

DILOPHOSAURIO. Uno de los grandes desconocidos para el gran público, junto al temible velocirraptor. El Dilophosaurio era pequeño, de aspecto algo frágil, casi gracioso. Pero su ferocidad no tenía nada de frágil ni de graciosa. Como no poseían demasiada fuerza, cazaban a sus víctimas de una manera increíblemente inteligente y refinada. Escupían veneno que cegaba a la presa y la debilitaba para, una vez a su alcance, y con toda la tranquilidad del mundo, dar buena cuenta de la misma. Peligroso y sutil. Una combinación aterradora.

VELOCIRRAPTOR. El depredador más eficaz, peligroso y limpio en sus ataques. De una crueldad extrema con la presa, el velocirraptor es también uno de los saurios más inteligentes de cuantos existieron en el pasado. Su afición a cazar en manada, debido a su pequeño tamaño, les hacía mortíferos de necesidad. Garras tremendamente afiladas y que manejaban con precisión letal, y mandíbulas pequeñas pero poderosas, el velocirraptor podía atacar y derribar presas mucho más grandes y más fuertes. Unamos a todo ello una velocidad de hasta 90 kilómetros por hora, casi como si fueran guepardos prehistóricos, y tendremos ante nosotros a un perfecto asesino.

GALLIMIMUS. Estamos ante uno de los habitantes más agradables de «Jurassic Park», al menos en principio, ya que se trata de un hervíboro. Pero su inocente aspecto de gallina gigante, deja paso a una terrible molestia, ya que sus desplazamientos, en manadas de numerosos miembros, arrasa lo que se encuentre por delante, ya sean pequeños bichos o paleontólogos despistados. Su velocidad y agilidad, convierte a las manadas desbocadas en un perfecto ballet de dinosaurios en «Jurassic Park».

cia. Por fin, se desvela el misterio: partiendo del ADN de los dinosaurios que se conservó en larvas de mosquito fosilizadas en ámbar, los ingenieros genéticos han conseguido volver


PC

a dar vida a los gigantescos reptiles.

Pero la Teoría del Caos empieza a funcionar como estaba previsto (¿o imprevisto?). Los problemas comienzan con la avería intencionada del sistema de protección que impide a los animales alcanzar las rutas transitadas por los visitantes. El primero en escapar y enfrentarse con nuestros amigos es el Tiranosaurio. Pronto le acompañan otros seres de menor tamaño pero todavía más peligrosos: los velocirraptores.

Desde luego, nos hemos dejado muchos detalles en el tintero, pero, no querréis que os desvelemos toda la trama del asunto, ¿verdad? Leed el libro, ved la película y, por supuesto, disfrutad con este programa.

JURASSIC PARK, EL JUEGO

Ocean ha seguido muy de cerca el argumento de la historia para realizar un programa repleto de acción. Básicamente, nuestra función consistirá en dirigir a Grant, uno de los paleontólogos, perdido en mitad del parque, hasta el centro de control, en el que deberemos activar de nuevo los sistemas de protección. Más tarde nuestra tarea será encontrar la salida de la isla. ¿Cómo? Bueno, tampoco es cuestión de que os hablemos ahora de todos los secretos del Parque, pero os podemos decir que una llamada de teléfono nos acercará mucho a la solución (mira tú por donde la gente de Telefónica se encuentra con una estupenda publicidad gratuita). Ya tendréis tiempo para descubrir todos y cada uno de los misterios, y si no lo conseguís..., mejor no pensarlo. Corramos un tupido velo sobre el asunto y sigamos con lo nuestro. Por el camino, iremos rescatando al resto de los protagonistas de la aventura que nos acompañarán en este ajetreado viaje, comenzando por los dos nietos de Hammond, el hombre responsable de todo este desaguisado histórico. Después, habrá que atravesar cientos de peligros y obstáculos, representados no sólo por los dinosaurios, sino también por los accidentes geográficos del terreno. Así, nos las veremos y desearemos para abrir esa maldita jaula electrónica que el sabotaje del sistema ha estropeado, para subir por esos riscos que parecen inalcanzables, o para evitar que ese despreciable habitante de las alcantarillas de «Jurassic Park» nos de un bocado confundiéndonos con su merienda.



«Jurassic Park» aparece dividido en dos partes claramente diferenciadas. En la primera de ellas, nada más comenzar el juego, tendremos en pantalla una perspectiva aérea de nuestro amigo, tipo «Commando» o «Rambo», en medio del territorio. Éste es un enorme laberinto poblado por las más temibles criaturas que os podáis imaginar: Dilophosaurios, Compis, Triceratops... ¡Hasta las plantas, que florecen cuando menos se las espera, intentarán convertirnos en su aperitivo! En esta sección, podremos recoger diferentes armas, ya que deberemos abrirnos paso entre las bestias a tiro limpio y resolver varios puzzles. Por fortuna, también contaremos con alguna ayuda en forma de perlas para recuperar nuestras maltrechas energías tras los combates contra las feroces bestias. Además, perderse en esta pequeña jungla puede resultar de lo más fácil. Pero como no todos los que andemos por el parque estaremos en la Edad de Piedra, un complejo entramado informático lo controlará todo, y varios terminales repartidos en el extenso mapeado nos informarán sobre ciertos datos de suma importancia para la orientación y el éxito en la aventura.

En la segunda parte del programa, continuaremos nuestro obligado tour al aire libre, pero también tendremos la oportunidad de adentrarnos en las edificaciones que existen en el «Parque Jurásico». Aquí la perspectiva cambia y se transforma en tridimensional en primera persona, similar a la empleada en algunos juegos de rol. Pero lo realmente impactante en esta parte del juego será la atmósfera que se ha dado al entorno. Una atmósfera agobiante, claustrofóbica, en la que la tensión se podrá cortar con un cuchillo (y no sólo la tensión). No podremos dejar de emplear las armas en ningún momento ya que también los interiores del lugar están infestados de saurios con malas intenciones. Quizá incluso peores que las que muestran sus compañeros que deambulan por el exterior. En el momento más inesperado, el temible velocirraptor puede hacer su aparición. Nuestros reflejos se verán puestos a prueba en acciones que dejarán la sangre helada en las venas al más pintado.

UNA AVENTURA APASIONANTE

«Jurassic Park» es un arcade con cierto componente de videoaventura. El argumento de la película se ha seguido con bastante fidelidad y recrea perfectamente la mayoría de las escenas de la misma. Sorprende por lo cuidados que parecen sus gráficos (los dinosaurios en las zonas interiores llegan a dar auténtico miedo), por el impacto que causan estos –como lo demuestran los gritos y saltos entre los jugones de la redacción cada vez que aparece un velocirraptor en pantalla– y por su especial banda sonora.

La versión definitiva todavía tardará unos días en llegar hasta nosotros, pero os podemos decir que los retoques que necesita son mínimos. El aspecto de lo que nos espera no puede ser mejor: emoción y adicción a raudales. Ocean ya ha demostrado ampliamente su habilidad para hacer estupendos programas basados en licencias de películas y estamos seguros, al menos eso aparenta, de que «Jurassic Park» va a ser sin duda un enorme éxito. Tanto, tanto como lo ha sido la película y como lo ha sido el libro. Y si no os lo creéis. Tiempo al tiempo.

J.G.V.

JURASSIC PARK

UN VIAJE EN EL TIEMPO: JURASSIC PARK, LA PELÍCULA.

En la excavación se han localizado los restos de un velocirraptor. Grant está feliz, y se pone a hablar emocionado, como un niño con zapatos nuevos, comentando todas y cada una de las características de "su" animalito, el terrible depredador prehistórico. Entonces, una "inocente" criatura se dirige a él, espetándole en tono desafiante:

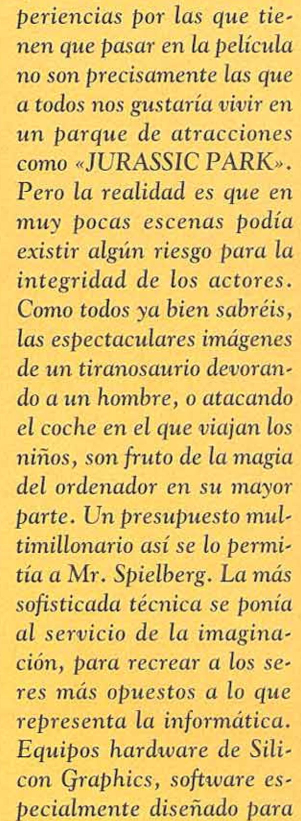
- ¡A mí no me da miedo! Parece un pavo gigante.

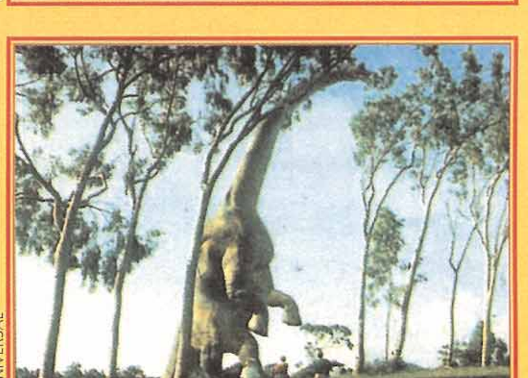
- ¿No te da miedo? Pues debería dártelo. Imagínate que vives en el período cretácico. Te encuentras en el claro de un bosque, cuando descubres a uno de ellos. Lo miras fijamente y él te mira fijamente. Te quedas quieto y crees que no te ve, porque piensas que su visión se basa en el movimiento, como el Tiranosaurio. Pero observa atentamente todo lo que estas haciendo.

Entonces empieza su ataque, aunque no de frente, sino por los lados. Otros dos compañeros, que te estaban vigilando y a los que no has visto, se abalanzan sobre ti por tu izquierda y por tu derecha. Porque el velocirraptor cazaba en manadas, como los lobos. Antes de que te puedas enterar comienzan a morderte. Aunque es posible que no se molesten en hacerlo, ya que también pueden desgarrarte con su uña central, que mide quince centímetros, y cortarte por aquí, y por aquí. Sientes que tus intestinos caen al suelo. Pero eso no es lo peor. Lo peor es que el velocirraptor empieza a comerte cuando aún estás vivo y te das cuenta de todo. Por tanto, deberías mostrar un poco más de respeto por este pavo gigante.

Steven Spielberg, el rey Midas de Hollywood, el niño prodigio, el único director que se puede permitir todos los caprichos que se le antojen en una película, ha reunido un elenco estelar para una producción en la que los auténticos protagonistas son los dinosaurios. Sam Neill (Grant), Sir Richard Attenborough (Hammond), Laura Dern (Sadler) y Jeff Goldblum (Malcolm) en los personajes principales, encarnan a los seres de papel creados por Michael Crichton. Actores cuyo nombre basta para confiar en una sólida interpretación y para atraer a las masas de público deseosas de comprobar el resultado de la última locura de nuestro amigo Stevie.

Héroes a la fuerza o simples supervivientes, las experiencias por las que tienen que pasar en la película no son precisamente las que a todos nos gustaría vivir en un parque de atracciones como «JURASSIC PARK». Pero la realidad es que en muy pocas escenas podía existir algún riesgo para la integridad de los actores. Como todos ya bien sabréis, las espectaculares imágenes de un tiranosaurio devorando a un hombre, o atacando el coche en el que viajan los niños, son fruto de la magia del ordenador en su mayor parte. Un presupuesto multimillonario así se lo permitía a Mr. Spielberg. La más sofisticada técnica se ponía al servicio de la imaginación, para recrear a los seres más opuestos a lo que representa la informática. Equipos hardware de Silicon Graphics, software especialmente diseñado para la ocasión, compañías de infografía –como la prestigiosa Pixar– avalando el proyecto... En fin, que puede que cuando veáis la película, si no lo habéis hecho ya, salgáis más o menos contentos con lo que aparece en la pantalla, pero de lo que no cabe ninguna duda, es que cosas así no se ven todos los días. Y merecen nuestro respeto y admiración..., tanto o más que el velocirraptor del que hablaba Grant. Por si acaso.


© UNIVERSAL


© UNIVERSAL

TFX

¡No hay nada mejor en simulaciones!

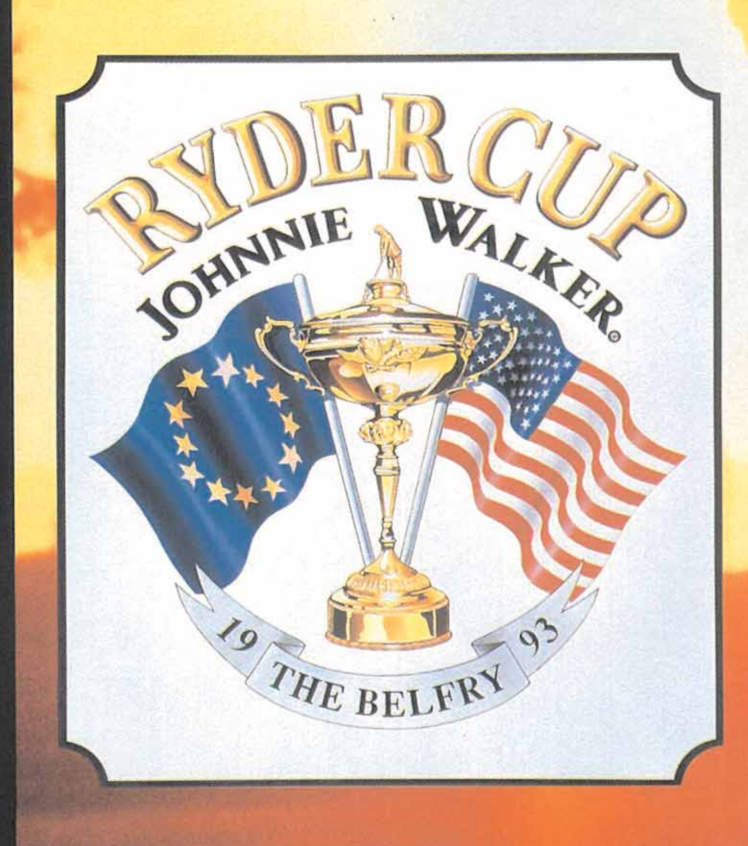
En "Tactical Fighter Experiment" podrás tomar el control de tres de los aviones más caros del mundo: Eurofighter 2000, Lockhead F-22, Lockhead F-117 Stealth Fighter.





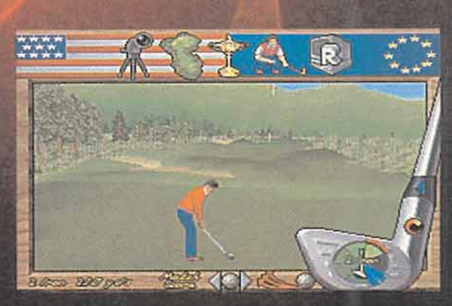
TFX, una simulación que te lleva a los límites de la realidad.

¡Lleva al equipo europeo a la victoria!



Adéntrate en la tradicional confrontación que se celebra cada dos años en la que un selecto grupo de jugadores europeos y norteamericanos luchan por la victoria final en la Ryder Cup, el más prestigioso trofeo por equipos que existe







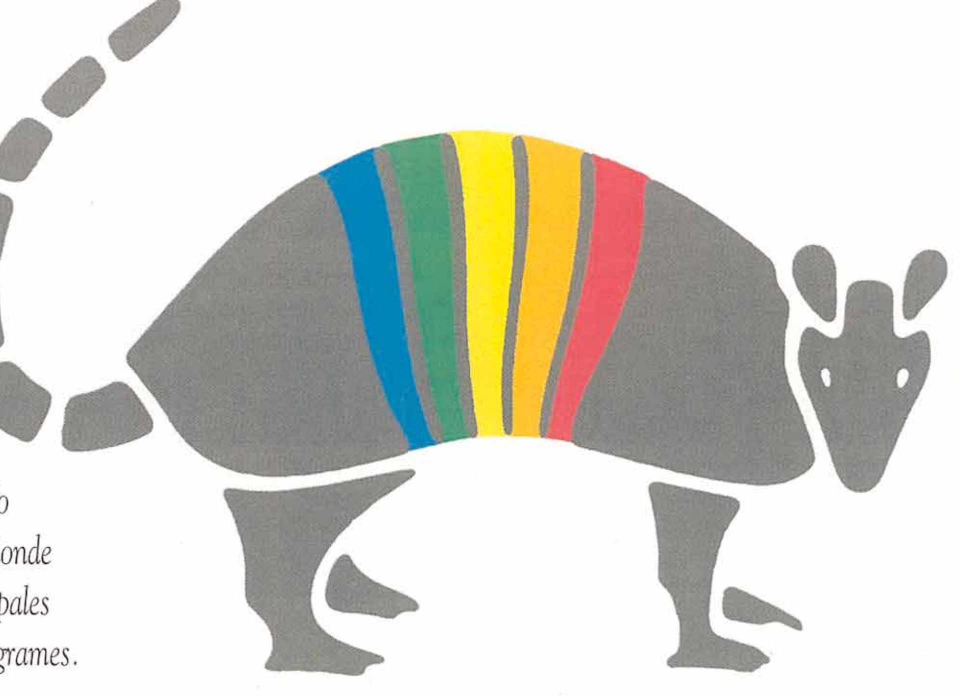




INFOGRAMES
EN LA VANGUARDIA DEL SOFTWARE


Bruno Bonnell es el director general de Infogrames y una de las personas más involucradas en el desarrollo de los nuevos proyectos de la prestigiosa compañía francesa.

La historia de Infogrames es suficientemente conocida por todos vosotros. Títulos como «Eternam», «Shadow of the Comet» o «Alone in the Dark» han permitido a la compañía francesa cumplir uno de sus primeros objetivos: situarse, por méritos propios, entre los primeros productores de software para PC en todo el mundo. Sin embargo, ha llegado el momento de abrir nuevos horizontes y abordar proyectos a largo y medio plazo dirigidos a consolidar a Infogrames como un gigante de las comunicaciones y el entretenimiento. Y qué mejor modo de conocer cuáles son estos proyectos que dirigirnos a Lyon, donde se encuentra la sede de la compañía, para que sean sus principales responsables quienes nos adelanten hacia dónde se dirige Infogrames.



La nueva andadura de Infogrames, que aunque se inició hace unos meses en Francia ha sido pensada para traspasar las fronteras galas y llegar a otros países europeos, tiene su punto de partida en una importante ampliación de capital de la compañía –4 millones de dólares–. Para su entrada en bolsa, ha contado con el apoyo de los propios empleados de Infogrames y varios inversores, entre los que se encuentra el grupo Pathé.

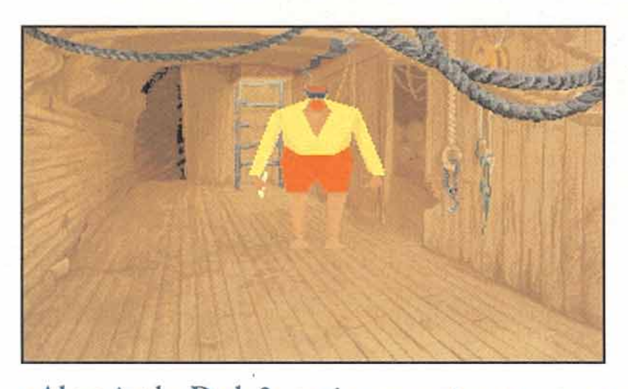
La operación económica con este importante grupo inversor supone, según los responsables de Infogrames, además del incremento de capital, una alianza de talento y poder. El propio Bruno Bonnell (Director General de la compañía francesa) nos comentaba la importancia del acuerdo: "Pathé en Francia es como Paramount en los Estados Unidos, hay redes de salas de cine donde es posible enseñar los productos, hay films que se pueden utilizar, hay divisiones de producción de TV que tendremos la oportunidad de usar, hay medios financieros para comprar derechos, etc... Eso es la toma de control y creo que la estructura de creación debe ser independiente".

La entrada en el mercado financiero de Infogrames no deja de ser un hecho significativo y, además de las ventajas que para ellos supone a nivel de nuevas inversiones o adquisición de licencias, es un modo, según nos comentó Bruno Bonnell, de mantener un feed-back muy valioso con el público" si la cotización aumenta es un síntoma de que la gente confía en la sociedad y estamos en el buen camino".

ALONE IN THE DARK 2









«Alone in the Dark 2» será una aventura que superará a su predecesora en el tiempo. Esta vez la historia no va de siniestras herencias sino que se trata de liberar a una niña secuestrada por un pirata fantasma procedente del siglo XVIII. Edward Carnby tendrá que recorrer un misterioso edificio y un enorme barco en el que cientos de bucaneros intentarán hacerle trizas con sus espadas. Los gráficos de «Alone in the Dark 2» han sido tratados de forma que parezcan totalmente reales. No tenéis más que observar estas imágenes para daros cuenta de lo que os decimos y sentir un escalofrío. De eso se trata, ¿no?

OBJETIVO: EL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO

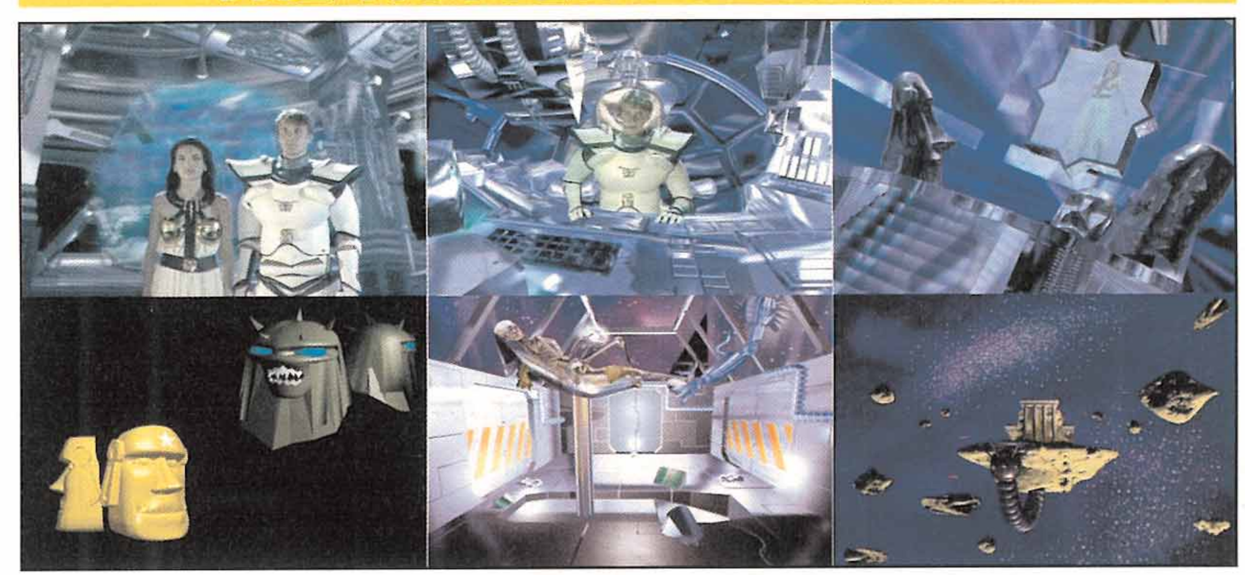
Infogrames ha podido, con la sólida base que ha proporcionado la ampliación de capital, determinar las cinco líneas prioritarias dirigidas a consolidar un proyecto muy amplio definido como entretenimiento interactivo.

Videojuegos para consolas.
Inevitablemente, el desarrollo de cartuchos va unido a las licencias. Infogrames tiene hasta el momento los derechos exclusivos para la creación de videojuegos sobre Asterix, los Pitufos y Tintín –están previstas versiones en Game Boy, Super Nintendo, NES, Mega Drive y Game Gear, en combinación con importantes acciones de marketing. Pueden también retomarse para las nuevas tecnologías interactivas en CD.

Éste es un tema que se aborda con mucho respeto desde Infogrames. Francois Lourdin (responsable del departamento de producción) insistía en este punto: "Las multinacionales del vídeo y el cine están irrumpiendo con fuerza en el terreno de los videojuegos. Programas como «Dracula» o «Jurassic Park» son claros ejemplos de que en software el título no puede o no debe ser el todo. El producto tiene que ser bueno por sí mismo y luego, si puede

ser ayudado por un buen nombre y una adecuada campaña de imagen, mejor que mejor. Infogrames se ve obligada por las circunstancias del mercado a entrar en la política de grandes licencias, ya que diariamente se demuestra que las ventas son mucho más elevadas si se dispone de un gran título. Lamentablemente, el mercado está lleno de grandes licencias junto a pésimos programas. Esto es una fatalidad porque son precisamente estos productos puntuales de venta masiva los que llegan al gran público y la referencia del estado actual del software y tecnologías adyacentes se toma de estos productos mayoritariamente malos. Por otra parte, en la medida que se afiance la costumbre de utilizar grandes personajes y licencias como soporte de videojuegos se estará, simultáneamente, estrangulando la creatividad y el nacimiento de productos verdaderamente originales, lo cual no deja de ser una pena y el principio del fin del entretenimiento interactivo."

THE MYSTERY OF KETHER



Otro de los grandes nuevos proyectos de Infogrames se llama «The Mystery of Kether». Será un videojuego para el CD-I de Philips en el que un caballero andante del futuro deberá recorrer una serie de templos de todas las épocas en los que conseguir objetos con los que liberar a su princesa, capturada por un dios con malas pulgas. Con actores reales, sonido auténtico y gráficos en tres dimensiones, «Kether» se convertirá desde el momento de su lanzamiento en la aventura épica por excelencia. Y es que la compañía del armadillo cuando se pone a trabajar en serio consigue resultados como los de estas fotos.

Videojuegos para PC

Francois Lourdin nos adelantó que, en este campo, tienen proyectos muy interesantes. Por poner un ejemplo, sus lanzamientos más inmediatos son «Alone in the Dark II» o «Shadow of the Comet II», continuaciones de las primeras partes y donde se han optimizado los "tools" empleados para su creación. También trabajan en un ambicioso proyecto que tiene como escenario la abadía de Clunny, que es el título provisional de una historia que se desarrolla durante la Edad Media.

Videojuegos en formato CD

Otra área fundamental en Infogrames son los proyectos en CD. Hasta ahora han trabajado mucho sobre el CD-I de Phillips: Infogrames es la única empresa europea que dispone, en este momento, de una unidad para desarrollo de programas en CDI-full motion. Este nuevo sistema revolucionario ha sido puesto a punto por Phillips y, básicamente, consiste en un periférico opcional que se añade a la unidad básica de CD-I y permite, gracias a unos algoritmos de compresión y expansión de imágenes en tiempo real, visualizar auténticas películas de vídeo en movimiento, prácticamente idénticas a las que se obtienen de cualquier magnetoscopio.

Según Lourdin, "la tecnología que está detrás del CD-I y su full-motion-video es la tecnología más interesante que se encuentra disponible hasta el momento".

LOS PITUFOS



«The Smurfs», o lo que es lo mismo, los Pitufos, son unos seres azules que poseen un lenguaje muy peculiar: el pitufo. Infogrames ha hecho un arcade para consola en el que aparecen todos los personajes más populares que Peyo incluyó en sus tiras cómicas. El mago Gargamel es de nuevo el culpable de que nuestros pequeños amigos tengan serios problemas. A lo largo de tres zonas tendremos que superar los obstáculos que el hechicero ha dispuesto para que no podamos rescatar a los tres pitufos que ha capturado: el pitufo listo, el pitufo bromista y la pitufita. Estamos seguros de que pitufaréis muchas pitufas pitufando con este pitufo. ¿Qué no habláis pitufo? Tenéis poco tiempo para aprender.

Con la mirada puesta en el futuro, Francois Lourdin nos adelantó que tienen también la opción de trabajar en 3DO y, aunque hasta ahora no han hecho nada en este tema, insisten en que están realmente preparados para hacerlo. "En cualquier momento podemos transportar la tecnología en la que ahora practicamos hacia 3DO u otros sistemas parecidos".

Por supuesto en los planes para CD tienen también cabida un buen número de proyectos en este formato para PC que os iremos adelantando en breve.

Telemática: Minitel y Auditel

En el área Telemática Infogrames está invirtiendo fuertemente. De un modo esquemático, se trata de facilitar información a los usuarios sobre productos concretos de los que Infogrames tiene los derechos de explotación.

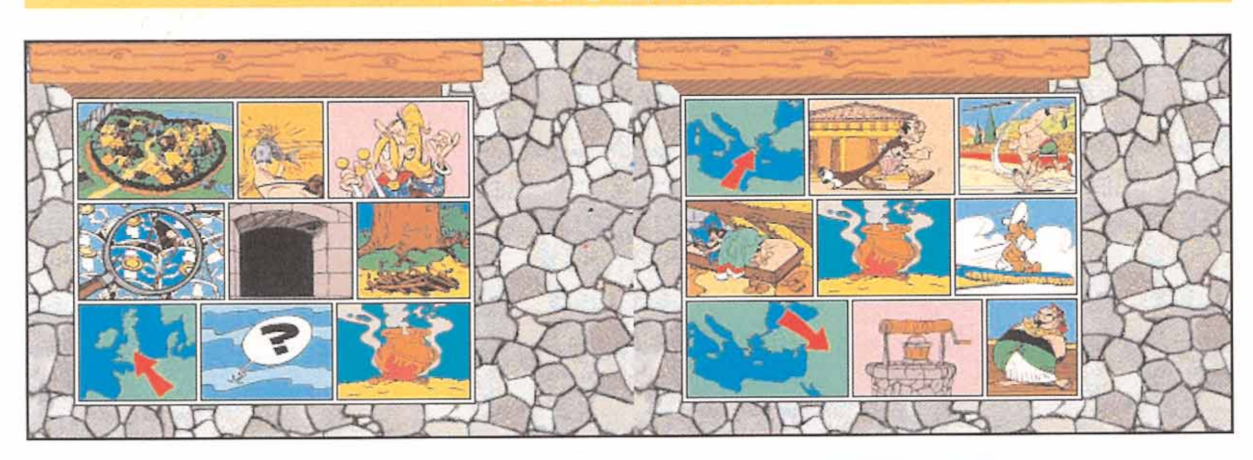
Tal es el caso de Asterix, del cual existen bases de datos sobre personajes, información sobre trucos de sus videojuegos y concursos relacionados con él. (Algo muy parecido a lo que es hoy día nuestro centro servidor HOBBYTEX a través de la red Ibertex). También han adquirido los derechos de «Parque Jurásico» para utilizar su imagen de la misma manera.

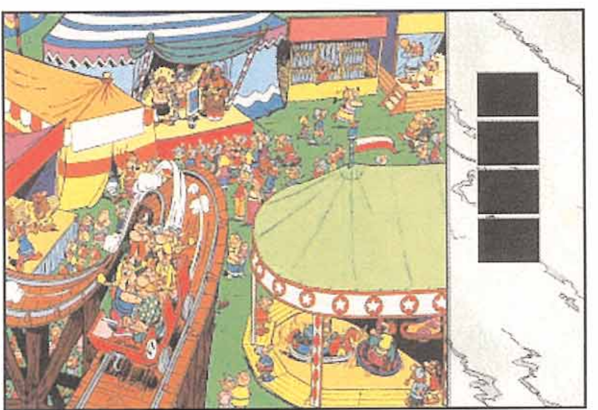
Esta actividad se complementa con líneas de Audiotex, parecidas a las líneas 903 de España.

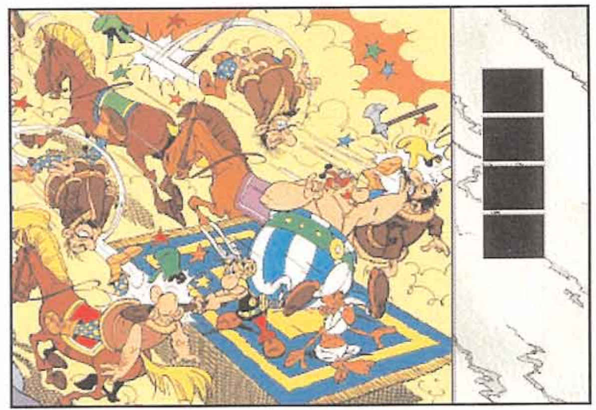
Televisión Interactiva

Otra faceta importantísima de Infogrames es la televisión interactiva. Aunque productos como Hugo hace ya tres años que se preparaban, la oferta de Infogrames en palabras de Francois Lourdin "ha sido, y es, mucho más perfeccionada. A través de nuestro tenis interactivo desarrollado en CDI, se ha podido (en la televisión francesa) hacer participar al público en partidos de tenis contra conocidas estrellas de este deporte, como Janich Noah. El funcionamiento de este producto requiere primero un proceso de selección de los participantes en el concurso. En una segunda etapa, se les llama por teléfono y los contrincantes se valen del teclado de su aparato telefónico para interactuar. La calidad gráfica es muy similar a la televisión real, ya que se trata de imágenes digitalizadas de movimientos reales."

ASTÉRIX







Astérix, el galo más popular del mundo verá también como sus aventuras serán llevadas de la mano de Infogrames al CD-I de Philips. Se trata de una aventura que posee todo el buen humor de los cómics del difunto Goscinny y del dibujante Uderzo. Su inseparable Obélix, el inefable Asurancetúrix, el jefe Abraracúrcix y otros personajes procedentes de todas las partes del Imperio Romano. Por supuesto que en esta aventura no faltarán ni las pantagruélicas comidas de los habitantes de la aldea ni Julio César, cuyas legiones volverán a ser humilladas por los galos.

UNA PROPUESTA INTERNACIONAL

Antes os adelantábamos que Infogrames pretende ampliar sus horizontes más allá de sus fronteras. El propio Bruno Bonnell nos lo confirmó: "Nos hemos instalado en Londres y queremos tener dos filiales importantes en Alemania y en España. En España, pretendemos que empiece a funcionar durante el año1994, dependiendo de la evolución del mercado del teléfono y de la televisión interactiva. Queremos hacer una joint-venture con alguna compañía española y establecernos en alguna gran ciudad como Madrid o Barcelona; esto es importante porque cuando llegas a un país hay que ser de allí o no serlo, y la manera más inteligente es serlo con una asociación..."

La opinión sobre España y los programadores españoles de Bruno Bonnell es realmente interesante: "Pensamos que España es la California de Europa... La temperatura, el sol... Pero sobre todo porque encontramos una gran capacidad de programación, aunque desgraciadamente la estructura no tiene siempre los medios a causa del mercado, por lo que los programadores están un poco aislados... Y hay una calidad de vida que permite a la gente ser feliz y trabajar en las mejores condiciones... Si encontramos los medios económicos que se ajusten con el talento y capacidad de los programadores locales podemos hacer algo interesante... La población española, además, no sólo ha alcanzado, sino que casi ha sobrepasado al resto de la población europea en términos de modernidad y de innovación.

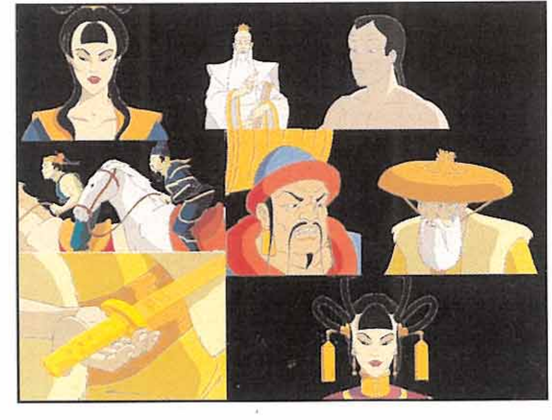
Durante demasiado tiempo hemos tomado a los españoles como los últimos en tecnología y yo me he dado cuenta de que es lo contrario... no debería decirlo, pero los alemanes en programación son imbéciles, en el sentido histórico de la palabra, programan "a la alemana"... los escandinavos no saben programar, tienen otros talentos, saben construir muy bien fábricas, beben cerveza..., pero no saben programar... En Francia, en España, tenemos reservas increíbles de talento y tenemos además una vida feliz que hace que exista creatividad. Los ingleses programan muy bien, programan cosas que son, a menudo, violentas, bastante conflictivas, los grandes juegos de guerra, de lucha, vienen de Inglaterra, y de Japón, pero de cierta manera son dóciles. Es divertido ver cómo la mentalidad de la gente se construye en base a la geografía.

Hay otra razón por la queremos implantarnos en España, queremos entrar en el sistema educativo con 2 ejes: para los chicos muy jóvenes hemos empezado con Mickey Mouse y compañía, y vamos a desarrollarlo con una gama basada en los Pitufos, TinTín..., y otra gama más general, sobre geografía, historia, ciencia, etc. en floppy y CD para lo cual necesitamos pedagogos del país."

Como veis, España está muy presente en la mente de los responsables de Infogrames. Ellos tienen claro su objetivo y sólo queda encontrar un socio local para crear la nueva compañía, no parece tarea fácil a simple vista, pero sin duda es un proyecto muy amplio e interesante del que esperamos tener pronto noticias.

Domingo Gómez

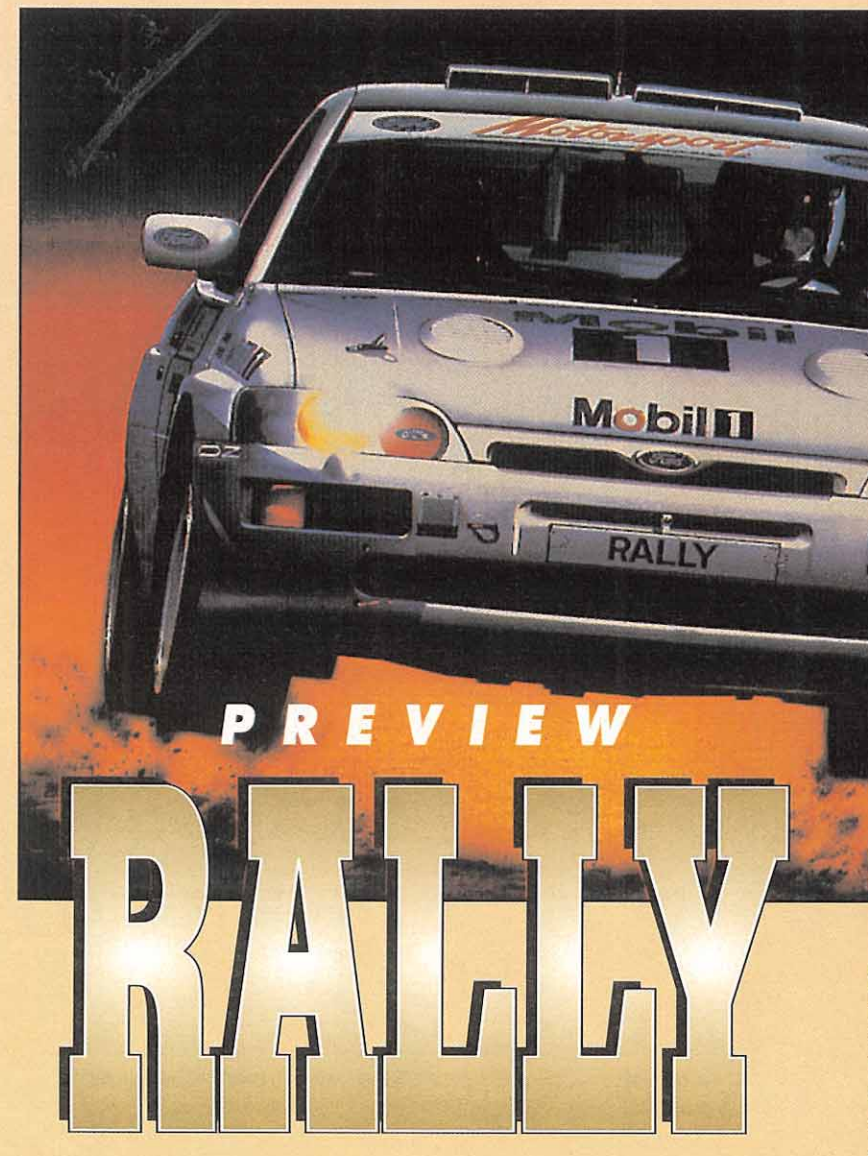
SHAOLIN´S ROAD



Un anciano samurai es asesinado por el Emperador para conseguir su sable mágico. El hijo del guerrero debe recuperar el arma para evitar el deshonor de su familia. Para hacerlo tendrá que recorrer el Camino de Shaolin. «Shaolin´s Road» es un programa para CD-I en el que las artes marciales juegan una parte muy importante. Pero no se trata sólo de liarse a golpes de kárate sino de superar las pruebas que los magos del «Shaolin´s Road» nos impondrán para conseguir los poderes mágicos que nos permitan acceder al palacio del monarca. Como podéis comprobar, las imágenes del juego han sido dibujadas a mano intentando capturar el ambiente medieval del Japón feudal. Un misterio nos aguardará tras los muros del palacio. ¿Nos atreveremos a desvelarlo?



Si más que satisfechos se quedaron los aficionados a los videojuegos y a la Fórmula Uno después del lanzamiento del fenomenal «Grand Prix» de Microprose, boquiabiertos se van a quedar ahora los seguidores del mundo de los Rallies con este simulador que la compañía Europress está preparando. Toda la emoción y velocidad de estas carreras contrareloj quedarán reflejadas en un juego que promete ser toda una revolución en el mundo de los simuladores automovilísticos.



PREVIEW

RALLY

- **EUROPRESS**
- En Preparación: **PC**
- **Simulador de conducción**

Con la creciente afición que están despertando últimamente los rallies en todo el mundo, comenzaba a parecer cuanto menos extraño que no se hubiera hecho todavía un programa digno basado en esta modalidad deportiva. Exceptuando los modestos «Toyota Celica GT» o «Lombard Rally», hasta ahora no había ningún juego que simulara de manera realista y adictiva este tipo de competiciones. Los chicos de Europress han decidido tirar la casa por la ventana, y se han puesto manos a la obra para crear el simulador definitivo de este deporte.

Para los no entendidos en esta disciplina automovilística y antes de entrar a detallar las características del programa, explicaremos brevemente como transcurre una carrera de este tipo.

Aquí, a diferencia de la Fórmula Uno, los coches son modelos derivados de automóviles de serie, aunque bastante modificados. El terreno donde se corre puede ser de cualquier tipo, desde asfalto hasta tierra, pasando por nieve, montañas, piedras y cualquier paisaje, como bosques o llanuras desérticas. El vencedor no es el que cruce primero la línea de meta, sino el que invierta el menor tiempo en realizar todos los tramos del recorrido, ya que estas carreras no se corren en circuitos cerrados.

VELOCIDAD SALVAJE

Ante todo lo que «Rally» pretende ser es un simulador realista y completo, por lo cual incluye muchas opciones para que así sea. Un menú principal se nos presentará permitiéndonos configurar el juego a nuestra medida. Podremos correr cualquiera de los trece rallies que se incluyen, por separado o en campeonato, inscribir el número de participantes, elegir el coche con el que vamos a correr, practicar un tramo, salvarlos en disco, ver las clasificaciones, etc.

El modo de práctica nos permitirá ir tomando el control sobre el juego, y nos presentará tres tipos de tramos que irán desde recorridos totalmente llanos y asfaltados, hasta sinuosos trazados embarrados y llenos de dificultades.

Y lo que todos os estaréis preguntando, ¿los coches qué?, pues tranquilos que ahora mismo vamos a ello. Cinco son las máquinas que podremos pilotar, entre ellas por supuesto el Lancia Delta y el Toyota Celica, además del Ford Cosworth, el Mitsubishi y un Subaru. Cada uno con sus propias características técnicas de potencia y velocidad. Con ellos podremos disfrutar a tope participando en las trece pruebas del verdadero mundial de Rallies, que se desarrollan sobre escenarios reproducidos fielmente de la realidad. Para que os hagáis una idea en el RAC británico conduciremos por inhóspitos caminos a través de tupidos bosques, en Montecarlo por paisajes nevados, en el 1.000 Lagos por interminables cambios de rasante, etc.

Por supuesto nuestros coches se irán deteriorando a medida que vayamos recorriendo tramos, por lo que será preciso repararlos una vez acabada la jornada, para no quedarnos tirados en la siguiente. Las condiciones climatológicas también estarán presentes, la lluvia hará acto de presencia en el momento más inesperado, lo que dificultará notablemente nuestros cronos. La conducción nocturna tampoco faltará, siendo esta una de las partes más interesantes del simulador.

La pantalla principal del juego será el puesto de conducción del vehículo, es decir como si estuviéramos dentro del mismo. Dependiendo del coche que hayamos escogido veremos un puesto distinto. En principio no parece que vaya a haber otros puntos de vista o cámaras externas para poder observar los derrapes de nuestro vehículo, que podremos manejar con teclado, ratón o joystick.

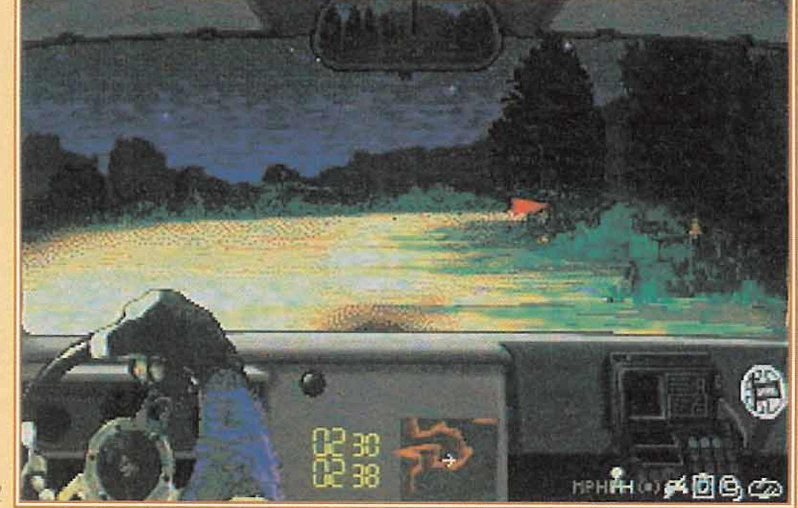
Por supuesto, también podremos decidir si queremos cambio automático o manual, consejos del copiloto, coche indestructible o si deseamos que se nos muestre el recorrido en pantalla del tramo que vayamos a realizar.

HÉROES AL VOLANTE

Como habéis podido adivinar por nuestras palabras, la primera impresión de «Rally» no ha podido ser más positiva. Y si a sus múltiples opciones añadimos que, por lo que hemos visto, tiene una calidad gráfica bastante notable con un efecto de velocidad bastante conseguido, –dejando a un lado la propia rapidez del programa, la excepcional realización gráfica del suelo que se genera a nuestro paso contribuye considerablemente a ello–, sólo nos queda esperar que sus programadores no hayan llevado el realismo que caracteriza a todo el programa hasta el extremo de respetar la dificultad que entraña conducir los coches en la competición real, lo que sería un duro golpe a la adicción.

Así que ya sabéis, emular esas trazadas y derrapes a más de 200 Km/h, de vuestros pilotos preferidos, va a ser posible dentro de muy poco.

E.R.F.



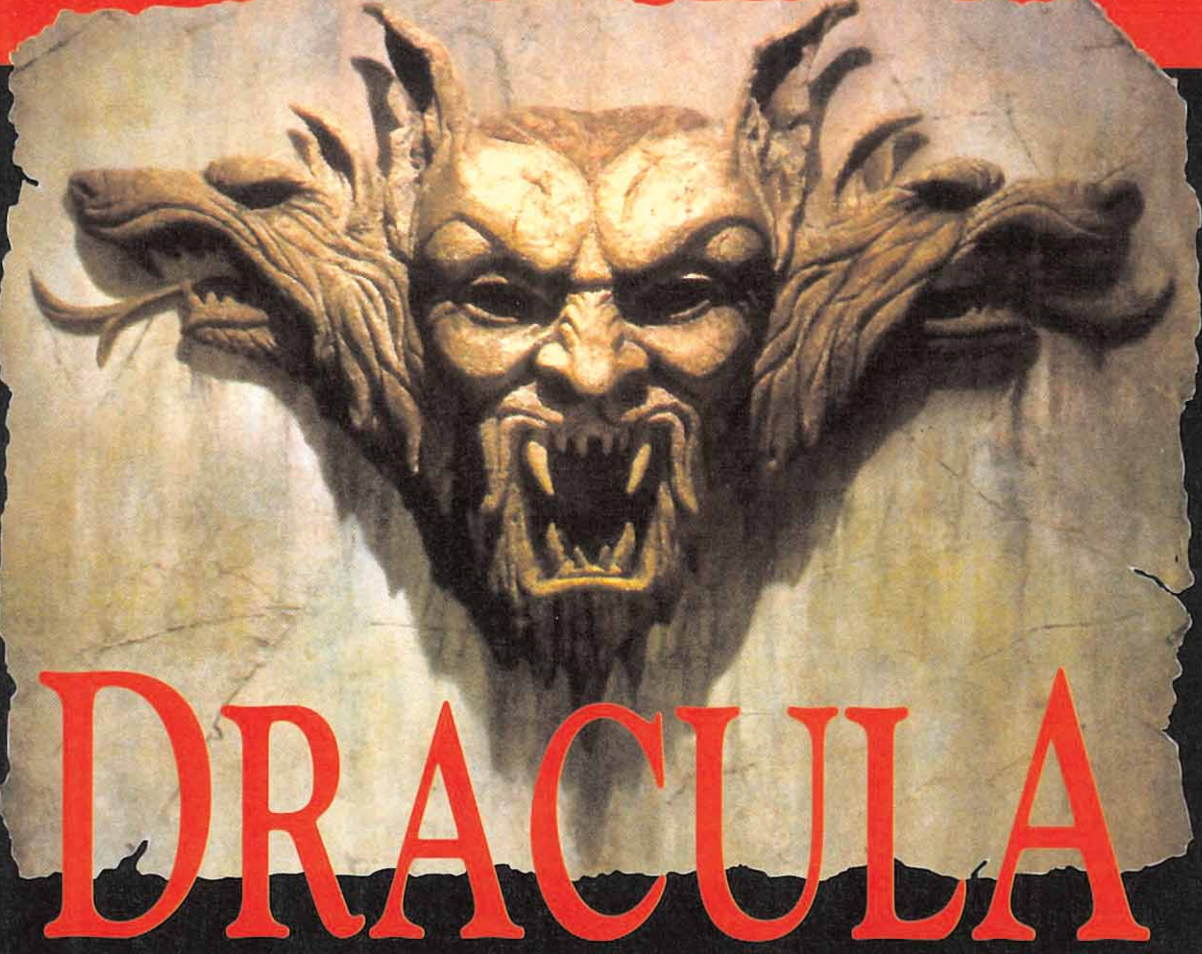
Las condiciones climatológicas, el trazado del terreno y el estado de nuestro coche son algunos de los elementos que afectan al desenlace de la competición.



El realismo ha sido uno de los objetivos perseguidos por sus programadores, por lo que han intentado respetar las características de los vehículos reales.

PSYGNOSIS
En preparación: PC

Psygnosis está terminando la conversión a ordenador de la última película del maestro Francis Ford Coppola. «Dracula» es la terrorífica historia de un ser torturado cuyo destino es vagar durante toda la eternidad, muerto en vida y..., enamorado. La compañía inglesa nos está preparando una aventura en la que deberemos enfrentarnos a tan temible personaje. Preparad los ajos y los crucifijos.



DRACULA

«Dracula» es el fruto de la colaboración entre la compañía británica Psygnosis y Sony.

Como fruto de la colaboración entre Sony y la compañía británica Psygnosis, ha nacido «Dracula». Para estrenarse en el mercado de compatibles la multinacional japonesa ha elegido una de las películas más taquilleras de este año. Psygnosis ha realizado un programa en el que tomaremos el papel de Jonathan Harker, el novio de la chica por la que nuestro amigo el conde Dracula bebe los vientos. Capturada por el monstruo enamorado, la protagonista de la aventura con la que Mr. Harker está dispuesto a casarse será convertida, mordisco en cuello, en vampiresa. Eso si no llegamos a tiempo para salvarla.

«Dracula» para PC es un juego, en perspectiva frontal en primera persona, donde recorreremos, en nuestro terrorífico deambular, mazmorras, lóbregos pasadizos, húmedos salones... Examinaremos todos los alrededores del castillo en el que habita nuestro mortal enemigo hasta conseguir enfrentarnos a él. Por el camino, todo tipo de criaturas seguidoras del conde se enfrentarán a nosotros en una lucha a vida o muerte. Para defendernos, contaremos con una pistola equipada con balas de plata, que podremos reutilizar encontrando cargadores, y un poderoso cuchillo.

El objetivo de la aventura es ir eliminando las tumbas en las que los secuaces de Dracula habitan. ¿Cómo? A base de introducir hostias consagradas en cada uno de sus nichos, de forma que la sangre que contienen se convierta en simple agua, suponemos que mineral por eso de que les encanta a los ingleses, claro...

UNA VISITA AL INFIERNO

SERÁ UN BUEN JUEGO

«Dracula» será sin duda un buen juego. En el mismo, Psygnosis lleva trabajando bastante tiempo y estos muchachos no suelen defraudar a sus seguidores. Confiamos en que hayan capturado el ambiente opresivo y surrealista que poseía la película. Por lo que hemos podido ver y oír, «Dracula» será un programa de esos a los que no se debería jugar a partir de las doce de la noche, so pena de terminar deseando chuparle la sangre a cualquiera de nuestras amigas, o amigos claro, que luego nos tildáis de machistas.

Ya sabéis lo que os espera, una extraordinaria historia, ambientada en una Transilvania neblinosa y repleta de criaturas, con una música ambiental capaz de erizar el vello al más pintado. «Dracula» fue un gran film y esperamos que el programa esté por lo menos a una altura equivalente a esa obra maestra. De momento, Psygnosis nunca nos ha defraudado.

J.G.V.

BRAM STOKER´S DRACULA

Adaptar una novela al cine siempre ha sido un trabajo laborioso. pero Francis Ford Coppola ya está acostumbrado a hacerlo. Todos recordamos la excelente puesta en escena de «El corazón de las tinieblas» de Conrad. Sin embargo, mientras «Apocalypse Now» mantenía solamente la idea general de la novela del genial escritor, «Dracula» lo hace casi párrafo a párrafo, salvo las licencias que Coppola se ha permitido para imprimir el ritmo a su película. La idea de una mente atormentada, perseguida por un recuerdo ancestral, suele ser la mejor forma de conseguir una extraordinaria interpretación. La obsesión de Martin Sheen por encontrar y matar al general Kurtz –Marlon Brando–, se repite en la persecución de Van Helsing –Anthony Hopkins–, por toda Europa tras las huellas del conde. Con imágenes totalmente surrealistas, amplio uso de la niebla, puestas de sol con colores irreales, planos forzados..., Coppola nos hace vivir la obsesión de Dracula. Nos transmite su amor por la chica, hace que en determinados momentos nos compadezcamos del sufrimiento del perverso personaje, en suma, su film provoca no sólo escalofríos visuales sino que nos hace pensar en la vida y en la muerte. En el horror de una muerte en vida.

El general Kurtz había abandonado la humanidad para vivir entre una tribu de costumbres salvajes. Dracula vive también aislado, asistido por una servidumbre fiel, en un enorme castillo perdido en los Cárpatos. Poco a poco, según se va desarrollando la película, nos damos cuenta de que la infernal criatura no está satisfecha con su destino, lucha contra él y piensa que el amor podrá acabar con sus sufrimientos.

En definitiva, no os perdáis «Bram Stoker´s Dracula», una de las mejores proyecciones de los últimos años y un ejemplo de que los grandes presupuestos también sirven para hacer buenos films y además taquilleros.

Si Psygnosis captura el ambiente reflejado en las imágenes de celuloide estaremos ante una pequeña obra maestra.



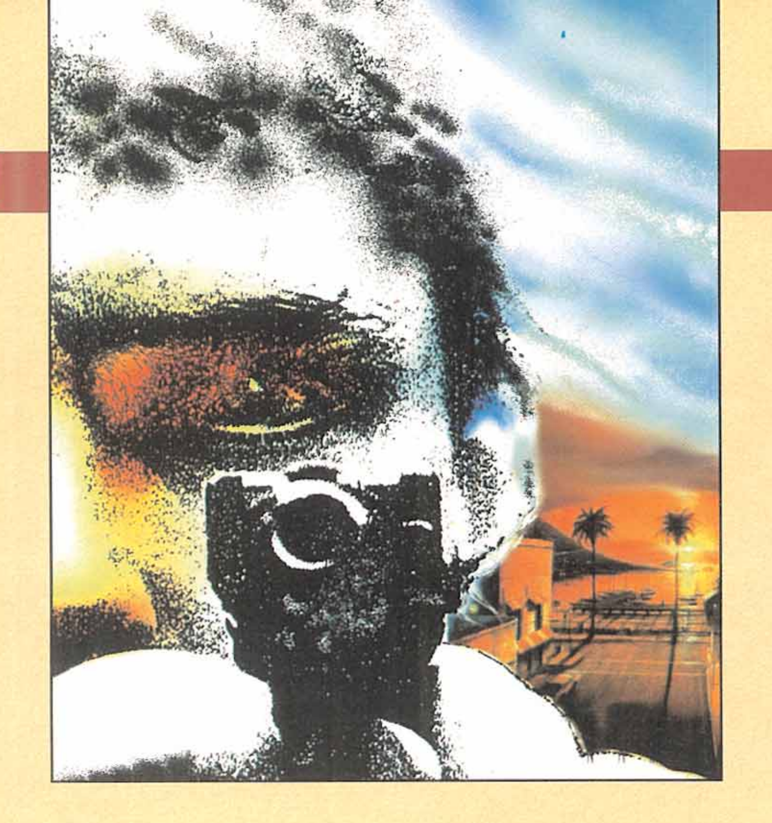

PC
Las catacumbas del castillo están repletas de criaturas tenebrosas que nos atacarán sin piedad.


PC
Necesitaremos distintas llaves de diferentes formas para poder abrir las puertas de la fortaleza.


PC
Como podéis ver en la foto, el decorado del juego es bastante terrorífico. ¡Temblad mortales!


PC
Aparte de la pistola contaremos con otras armas algo menos efectivas, pero útiles de todos modos.

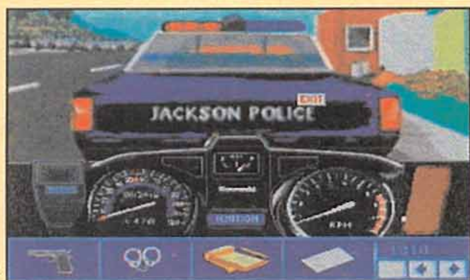

PC
Este es un programa que captura toda la atención del jugador y no puede abandonarse.



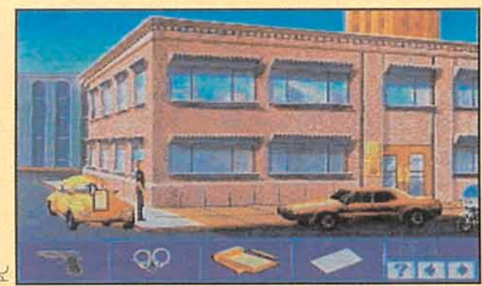
BLUE FORCE

PARA PROTEGER Y SERVIR

Para todos vosotros, fieles "micromaniacos", que os gustan las cosas bien hechas, que continuamente miráis por el prójimo y sois unos defensores a ultranza de la ley, Jim Walls, el que fuera creador del «Police Quest 3» de Sierra, ha diseñado una videoaventura a vuestra medida, donde tomaréis el papel de un patrullero policial. Una aventura donde podréis experimentar en vuestras propias carnes cómo es la agitada vida de un agente de la ley.



PC
El salpicadero de la moto es el elemento fundamental de este juego, gracias a su radio.


PC
Al escarabajo amarillo de la imagen hay que ponerle una multa. Algo muy fácil a primera vista...

TSUNAMI
En preparación: **PC**
AVENTURA GRÁFICA

Muchos pensaréis que la labor que desempeña un "poli" debe de ser muy atrayente: salvar y proteger a los inocentes, velar por la seguridad ciudadana día tras día... Con esta idea se alistan a este cuerpo, año tras año, mujeres y hombres, dispuestos a dar la vida por defender la ley y la justicia. Pero no creáis que todo es color de rosa. La mayoría de las veces patrullar por las calles se convierte en pura rutina y el riesgo de perder la vida forma parte de la vida diaria de un agente. «Blue Force» nos ofrece la oportunidad de conocer de cerca todos los peligrosos momentos de máxima tensión que han de padecer los sufridos agentes de la ley.

TRADICIÓN Y VENGANZA

Desde que John Patrick Ryan emigrara de su país natal al continente americano en el último año del siglo XIX, los Ryan únicamente han vivido para ser defensores de la ley. Sin embargo, los motivos que han movido a Jake Ryan a convertirse en policía no han sido precisamente por tradición.

Todo se remite once años atrás, cuando el padre de Jake y el compañero de éste, Lyle, se encontraban resolviendo un caso como detectives privados. En una persecución, tras los pasos de un "criminal informático", los dos agentes recorrieron todas las calles de la ciudad sin poder atraparle. En su huida, al individuo se le cayó un disquete repleto de importantes informaciones, disquete que recogieron para averiguar qué contenía. Cuando al anochecer el señor Ryan se encontraba en su domicilio delante de su ordenador, echando un vistazo a la información de dicho disquete, un individuo enmascarado se introdujo en su casa, asesinando brutalmente a él y a su esposa, con el fin de apoderarse de tan preciado artículo.

A partir de este momento, el único pensamiento que habitaba en la cabeza de Jake era vengar la muerte de sus padres, pero de una manera totalmente legal. Para ello no dudo ni un solo momento en alistarse a la Academia de Policía del Estado.

EN DEFENSA DE LA LEY

Tomando el papel del joven oficial Jake Ryan, nos enfrentamos ante nuestro primer día de trabajo en la comisaria del distrito de Jackson Beach. Tendremos en cuenta que nuestros superiores van a mirar con lupa todos nuestros movimientos, ya que el apellido Ryan pesa bastante y no podemos dejar a nuestros antepasados en mal lugar.

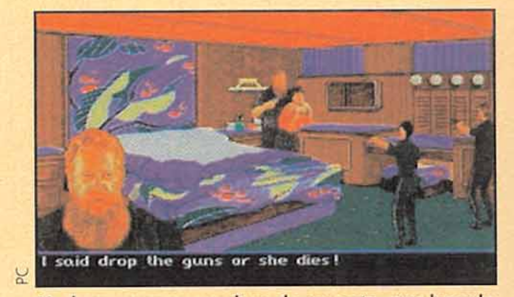
«Blue Force» es una aventura interactiva, donde tendremos que controlar las acciones de un novato policía perteneciente a la división motorizada. En el juego deberemos actuar en las decisiones y actos de nuestro protagonista. Todo transcurrirá tal y como le sucedería a un policía en la realidad. Además, a modo de curiosidad, os diremos que el creador del programa, Jim Walls, estuvo quince años trabajando como patrullero policial. Las experiencias que ha vivido durante su tiempo de servicio, le han servido para inspirarse a la hora de plantear situaciones en el juego.

Pero no siempre estaremos de servicio. Tendremos un horario donde, antes de comenzar, el sargento de la comisaria nos dirá cuáles son las órdenes del día y cuál nuestra labor a realizar. Cuando acabemos nuestra jornada y nos vistamos de paisano, seremos un ciudadano más, eso sí, sin olvidar que un buen agente siempre está de servicio. En nuestros ratos de ocio es cuando podremos investigar por nuestra cuenta sobre el asunto relacionado con el asesinato de nuestros padres. Para indagar en ello podremos caminar de un lugar a otro, observar, tocar, hablar con posibles testigos, comunicarnos por radio, etc. Cabe decir también que podremos portar un cierto número de objetos, los cuales habrá que utilizar en el momento y de la manera más oportuna.

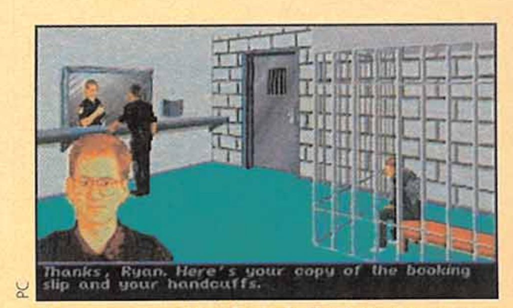
PROMETEDORA AVENTURA

Tsunami nos está preparando una magnífica aventura para nuestros compatibles, plagada de un gran derroche a nivel técnico. Casi todos los escenarios, personajes y demás objetos que aparecen en el programa están digitalizados, además de incorporar también escenas animadas hechas con actores. En lo referente al sonido, tampoco lo han descuidado: todos los efectos han sido digitalizados y en todo momento nos acompañará una melodía que ambientará las situaciones perfectamente. Importante es también el manejo del programa; sencillo y simple. En cuanto juguemos unos instantes, pronto nos podremos desenvolver sin ningún problema y empezaremos a movernos por la ciudad arrestando a todo delincuente que se cruce ante nosotros. «Blue Force» promete ser toda una producción, que nos hará sentir de una manera realista la intriga, el suspense, la acción y el peligro que rodean a la vida de un policía.

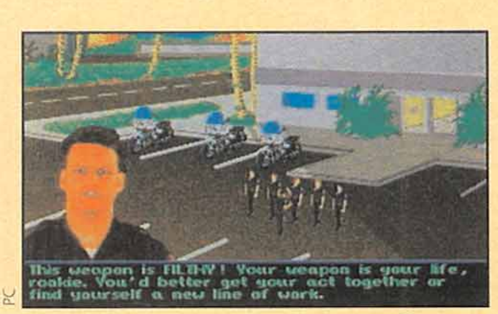
E.R.F.



PC
Un loco, que se apodera de un yate, nos hace la vida imposible durante unos segundos.



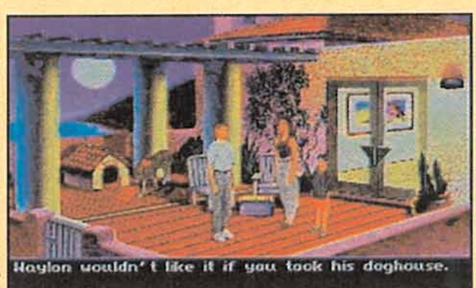
PC
Una vez arrestado el criminal, el siguiente paso es meter al individuo entre rejas.



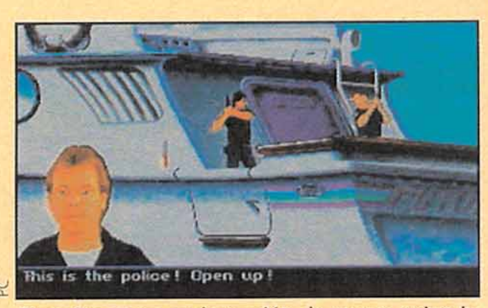
PC
La revisión matutina de toda la patrulla es un ejercicio muy serio, en especial para los novatos.



PC
Entramos en acción. Dos sospechosos han sido detenidos cuando conducían una furgoneta.



PC
Los momentos de relax que tienen los policías los dedican a su familia.



PC
El asalto a una embarcación de recreo exige la ayuda de refuerzos policiales.


SIMULMONDO
Max
Skunk
TIME
Runners
Garantía antivirus Load & Save
La Mega aventura del tiempo
Gráfica Hiperrealista digitalizada "rendering-realidad virtual" personajes inteligentes y ayuda "on line".
Orbis Fabbri y Simulmondo te proponen la primera mega aventura para P.C. de nuestros tiempos. 30 disquetes que podrás adquirir uno a uno. Atrévete a emplear la inteligencia interactiva para conseguir superar los mayores retos en arcade, aventura gráfica y estrategia de la historia. Vive con Max, Jessica y Lucas una odisea por escenarios increíbles, inimaginables, impensables e inigualables. Un viaje que te llevará hasta los confines del tiempo. Y aún, más allá. No te cortes. Conviértete en un atrevido Time Runner.
Audio
PC speaker también sin tarjeta de sonido.
Soporta las tarjetas ad lib soundblaster y soundblaster pro.
Interactividad
Ratón, teclado y joystick.
Opción lenguaje
Posibilita tener los diálogos en castellano, inglés, francés e italiano.
Pronto en tu quiosco. El n.º 1 por sólo 495 ptas. y los siguientes 995 ptas. c/u.
ORBIS • FABBRI
Skunk
Jessica

DARK SUN
SHATTERED LANDS


Por lo visto hasta el momento, «Dark Sun. Shattered Lands» ha variado mucho la línea de programación de la compañía.

En este nuevo programa de SSI desaparecerán marcos, iconos, brújulas, y demás objetos que antes aparecían en sus juegos, de nuestros monitores.

Explorar tierras desconocidas, lanzar hechizos, luchar contra monstruos y criaturas mitológicas, crear un grupo de aventureros... Todas éstas, y muchas más, son acciones conocidas por los aficionados a los juegos de rol. Acciones que podrán poner otra vez en práctica con el nuevo programa que SSI está preparando para todos nosotros.

EL PODER DE LA MAGIA

- SSI
- En preparación: **PC**
- ROL

Ambientado en un universo fantástico dirigido por la oscura mano de la magia negra, «Dark Sun. Shattered Lands» es el primer volumen de la que promete ser una excitante serie. SSI tiene como lema, o al menos así podemos suponerlo, que el descanso es una terrible enfermedad. Tras el reciente encuentro con «Eye of the Beholder», en su tercera entrega, estos inquietos chicos vuelven al ataque iniciando una nueva saga, «Dark Sun World».

«Shattered Lands» es el título elegido por la compañía para el juego de apertura. Un programa que presenta un puñado de novedades con respecto a lo que venía siendo la tónica en los productos SSI. Pero antes de lanzarnos a indagar en el desarrollo, veamos en que lugar nos situará «Shattered Lands».

UN MUNDO OPRIMIDO

Imperios arrasados por la mano del mal, reinos destruidos, hombres esclavizados...

Este es, a grandes rasgos, el desolador panorama que ofrece un mundo otrora fértil y armonioso. Un mundo conocido como Athas.

Cuando los magos llegaron a Athas, nadie podía suponer las oscuras intenciones de dominación que albergaban en sus corazones. Poco a poco, y de modo imperceptible, fueron consiguiendo más y más poder. Para cuando los inocentes habitantes de esta tierra quisieron darse cuenta, ya fue demasiado tarde.

Se llaman a sí mismos dioses, y gobiernan todo el orbe bajo las reglas de una organización conocida como "Los Templarios". Sin embargo, la triste verdad es que no son más que un grupo de tiranos, que han reducido a los seres humanos a la servil condición de esclavos.

Así las cosas, nuestra aparición en Athas puede ser providencial. Sólo es necesario que sepamos hacer uso de una buena cabeza, y saquemos todo el rendimiento posible a las capacidades guerreras y místicas que «Shattered Lands» pondrá en nuestras manos.

NOVEDADES MADE IN SSI

Por lo que se ha podido ver hasta el momento de «Shattered Lands», es posible apreciar un enorme cambio, comparando este juego con otros de la misma compañía. El más claro ejemplo es el desarrollo a "pantalla completa" de la acción. En «Shattered Lands» desaparecerán marcos, iconos, brújulas, etc. de nuestros monitores. Un sencillo puntero, enmarcado en un interface del tipo "señalar y pinchar" –muy al estilo de las aventuras gráficas–, sustituirá a todo lo anteriormente mencionado. Cuando vayamos a efectuar una acción determinada, y sólo entonces, entraremos en una serie de menús y opciones, que nos permitirán escoger entre las distintas posibilidades a nuestro alcance.

También será posible notar el lavado de cara, en el momento en que entremos en combate contra cualquier enemigo. Antes hay que aclarar que con el cursor, aparte de dirigir los pasos del protagonista, es posible desplazar la imagen del escenario, de forma que contemplemos el entorno que nos rodea. Pues bien, si en plena batalla hacemos ésto, o entramos en algún menú secundario, a nuestros enemigos les dará absolutamente igual y nos seguirán atacando como si tal cosa, aunque no les veamos (exactamente igual que ocurría en, por ejemplo, «The Summoning»).

OPCIONES Y CALIDAD

Para terminar con este breve contacto con «Shattered Lands», no podemos pasar por alto el hacer una mención a las opciones que ofrecerá el juego. Por supuesto, la generación de caracteres, la interacción con los NPCs, y todo lo relacionado con magia y hechizos estará a la orden del día. Pero es destacable hasta que nivel se ha llevado todo ello.

Los enemigos, desde los habituales elementales hasta los magos más poderosos, no serán sólo numerosos, sino que también tendrán unas pautas de comportamiento que denotan una refinada técnica de programación en todo lo relacionado con la inteligencia que se supone se les ha dado. la lista de conjuros y hechizos a nuestra disposición, según el nivel de experiencia que vayamos alcanzando al jugar, será casi exagerado. Es posible que hasta tengamos algún problema a la hora de decidir cual será el más conveniente para cada ocasión.

Todo ello estará realizado con una excepcional calidad, con gráficos y decorados en 256 colores; una fantástica banda sonora que, por cierto, corre a cargo de unos viejos conocidos, The Fatman (artífices de la espeluznante música de «The 7th Guest»); espléndidas animaciones; un interface de usuario, ya mencionado, tremendamente efectivo y cómodo... En definitiva, «Shattered Lands» promete ser una joya, de esas que los entendidos aprecian en todo su valor, y que puede ser el inicio de una serie que, como las cosas sigan por estos derroteros, nadie sabe lo lejos que podrá llegar.

F.D.L.

El recorrido laberíntico del programa de SSI está perfectamente definido en esta pantalla.

Una gran cantidad de personajes nos acompañarán a lo largo de esta aventura. Todos ellos tendrán cosas que contarnos.



Más allá de la última galaxia

PROTOSTAR

WAR ON THE FRONTIER

Ir hasta la última galaxia, contactar con razas extraterrestres, viajar más rápido que la luz... todo eso y mucho más nos espera en la reciente producción de la compañía americana Tsunami. «Protostar» nos convertirá dentro de muy poco en un agente interespacial e interespecial. Un James Bond del futuro, en concreto del siglo XXIV. Hemos echado un primer vistazo a lo que será «Protostar» y os lo contamos en las siguientes líneas. Seguid leyendo.

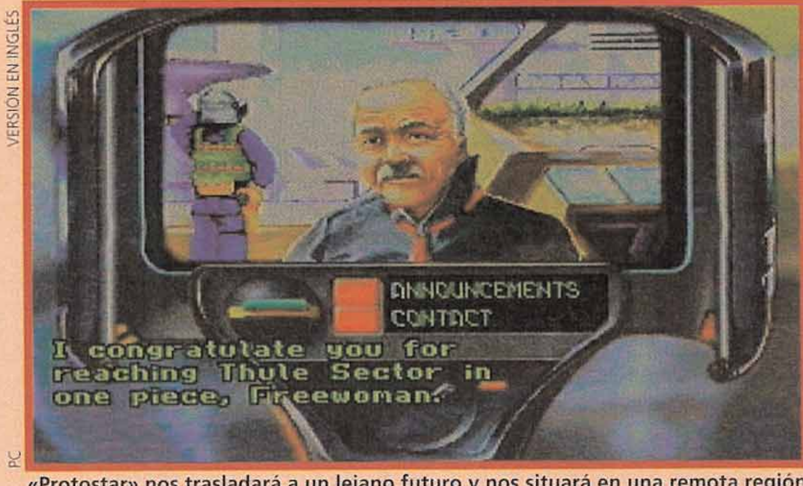
TSUNAMI
En preparación: **PC**

Estamos en el sector Thule, es el año 2336 y los Skeetch se encuentran bastante revolucionados. ¿Que no sabéis quienes son los Skeetch? Pues parece que no leáis los videoperiódicos. Son una raza muy agresiva dispuesta a acabar con el género humano. Las guerras contra ellos han provocado hambre y miseria a lo largo de todo el universo conocido, por lo que han aparecido grandes corporaciones que rigen, prácticamente, los destinos de la galaxia. Newfront, a la que perteneceremos desde el momento en que comencemos el juego, es una de ellas.

NUESTRA MISIÓN

El que nos recomendó que entrásemos en la academia de agentes especiales de Newfront era desde luego un amigo que nos apreciaba bastante poco. Aunque, la verdad es que nos hemos acostumbrado a la vida violenta y nos defendemos muy bien. Sin embargo, esto no ha evitado que un escalofrío nos recorriese la espalda cuando escuchamos a nuestro jefe darnos los detalles de la misión Protostar. ¿Cómo pensará que vamos a conseguir que las cuatro razas inteligentes, habitantes de la "frontera", se alíen para luchar contra los Skeetch? Pues bien, éste va a ser nuestro objetivo.

A los señores de Tsunami les ha dado fuerte por el espacio y por la epopeya espacial. Si con «Ringworld» estuvimos a punto de convertirnos en estofado para extraterrestres, con «Protostar» las cosas se complicarán aún más.



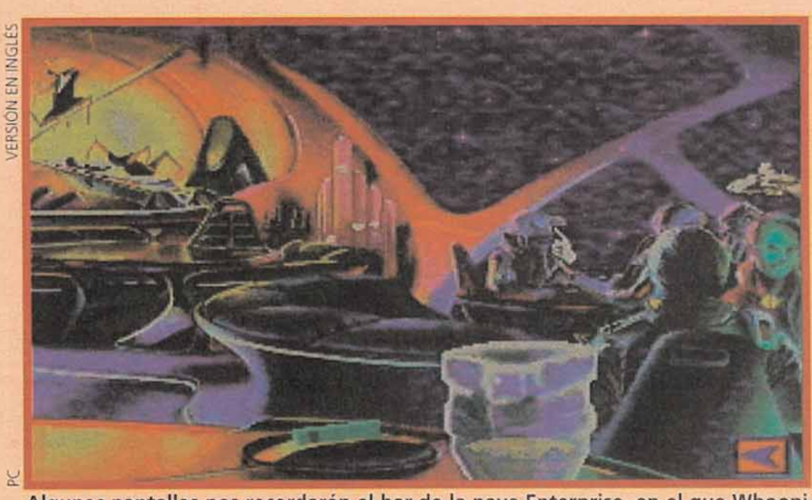
«Protostar» nos trasladará a un lejano futuro y nos situará en una remota región de nuestra galaxia donde conoceremos peculiares formas de vida extraterrestre.



En esta aventura, uno de los factores más importantes para acabar con éxito nuestra misión será llevar a cabo una buena gestión financiera y comercial.



Recorreremos el espacio a bordo de una sofisticada nave en busca de las cuatro razas inteligentes, que habitan en la" frontera", para luchar contra los Skeetch.



Algunas pantallas nos recordarán el bar de la nave Enterprise, en el que Whoopi Goldberg servía copas de extrañas bebidas al capitán Picard, de «Star Trek».

DOS IDEAS DIFERENTES

Aunque la temática de estos juegos antes citados sea muy similar, ambos son radicalmente diferentes. «Ringworld» era una aventura gráfica y «Protostar» es una aventura... a secas. Ésta se desarrolla, en su mayor parte, a pantalla completa y en una perspectiva de primera persona. Moveremos el cursor por el monitor y "pincharemos" para acceder a los distintos objetos. Al hacerlo, podremos ver cómo nuestra mano se acerca hasta el lugar seleccionado y manipula lo que queramos.

Pero no todo será tan fácil. Una de las partes más difíciles será negociar con los "aliens" para lograr que nos hagan algo de caso. Si accedemos durante el juego a la base de datos de la compañía Newfront nos daremos cuenta de que los cuatro grupos con las que deberemos discutir son los más cabezotas que existen en el espacio.

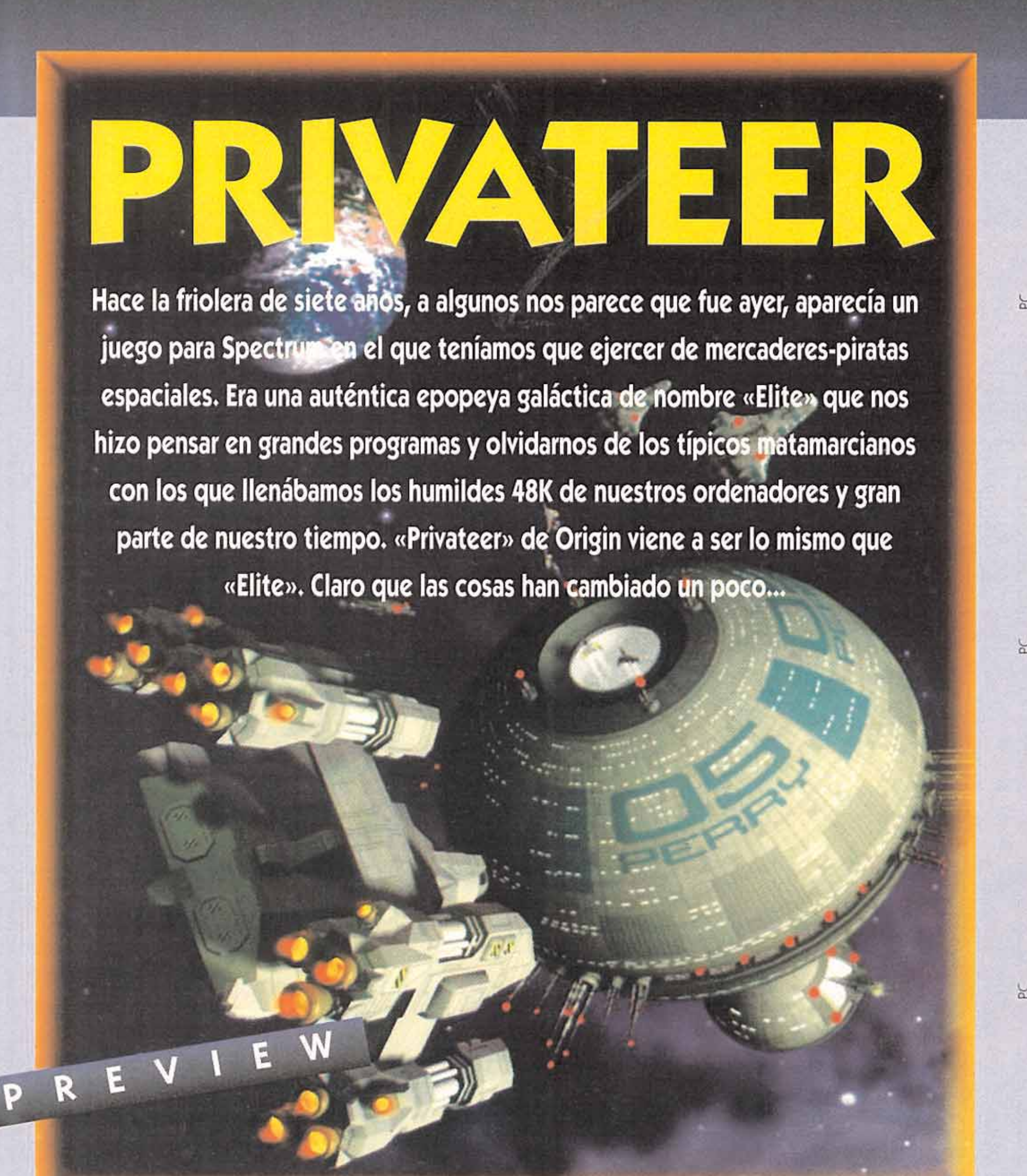
EN LOS MUNDOS EXTERIORES

Una de las cosas que más llama la atención en «Protostar» es la perfecta ambientación alienígena que sus grafistas han conseguido. En más de una ocasión, nos dará la impresión de estar en Mos Eisley, la ciudad de «La Guerra de las galaxias» en la que Luke conoce a Han Solo. O quizás también nos recuerde al bar de la nave Enterprise de «Star Trek». Seguro que los programadores de «Protostar» se han documentado con la mejor ciencia ficción para ambientar el juego. Y eso se nota.

Tampoco parece, entrando en otro tema, que la banda sonora haya sido desatendida. Una excepcional melodía de introducción da paso a efectos de todo tipo. Esperemos que en la versión final se mantengan estos detalles.

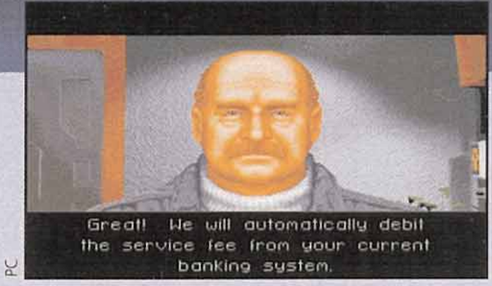
En conjunto, «Protostar» parece que será un interesante programa. Un viaje a los mundos exteriores que sólo hemos podido visitar con las novelas de los grandes de la fantasía científica y que, ahora, Tsunami da vida en nuestros ordenadores. Bienvenida sea la aventura, y si es galáctica, más.

J.G.V.





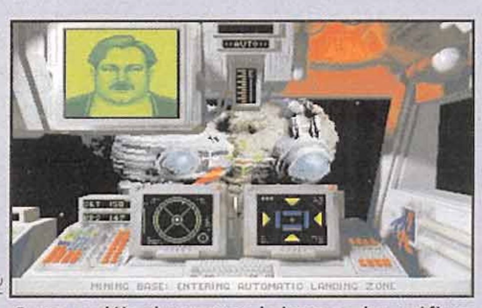
Una de las opciones de juego será descubrir el mejor postor para vuestras mercancías.



El centro de operaciones se situará en el sistema Gemini, una de las mayores redes de contrabando.



Como buenos mercenarios, trataréis con extraños personajes para conseguir un buen trabajo.



Como podéis observar en la imagen, los gráficos han sido elaborados con sumo detalle.



La acción se desarrollará entre el, ya conocido, imperio Kilrathi y diversos sistemas planetarios.



La "ruta comercial" galáctica encerrará muchas sorpresas para las que deberéis estar preparados.

Mercaderes del Espacio

ORIGIN
En preparación: **PC**

Origin siempre ha gustado de los grandes programas. Mientras otras compañías se dedicaban a producir mucho en número y en muchos y lamentables casos poco en calidad, Origin mantenía en el candelero un producto tan especial como «Wing Commander» y sus distintas secuelas. «Privateer» será una mezcla entre los programas de esta serie y la obra maestra que se llamó «Strike Commander».

LA IDEA DE «PRIVATEER»

«Privateer» no será un juego de combate. Tampoco será un simulador. Por supuesto, tampoco un arcade. La verdad es que el resultado parece ser una mezcla de todos ellos. En «Privateer» nos convertiremos por unas horas en una especie de mercader espacial, en un Indiana Jones galáctico dispuesto a cualquier cosa con tal de sobrevivir en un ambiente en el que sólo el más hábil será el dueño de su propio destino.

Si intentamos que «Privateer» nos recuerde a algo, os podríamos decir que las películas de piratas de la era dorada de Hollywood son quizás lo más similar al ambiente que se respira durante el juego. Ésta es una de las características más llamativas de la última producción de Origin.

Os preguntaréis qué aspecto tiene «Privateer». La verdad es que desde «Wing Commander», la compañía de Richard Garriott, Lord British, ha mejorado poco el diseño gráfico de sus simuladores espaciales. Lo que, sin embargo, sí parece haber variado es el espacio que ocupan en el disco duro, cada vez menos, y la amplitud de las aventuras, cada vez más.

Así, «Privateer» parece «Strike Commander» mezclado con «Wing Commander». Claro que su componente estratégico es muy diferente al de sus predecesores en el tiempo. No podemos olvidar, como ya citamos al principio del texto, un título tan importante como lo fue «Elite» en su día. Si el comandante Jameson, el protagonista del legendario programa, levantara la cabeza, probablemente estaría encantado con «Privateer».

LA LIGA DE LOS MERCADERES

Bajo los auspicios de una prestigiosa cofradía de aventureros espaciales, el protagonista de «Privateer» deberá comprar mercancías y descubrir en qué tipo de planetas serán mejor recibidas –mejor pagadas–. Pero, si por el contrario lo que os gusta es la vida agitada de un aventurero, nada como integrarse en la Liga de los Mercenarios, en donde pelearéis continuamente por dinero. En ninguno de los dos casos, la vida del piloto galáctico será un lecho de rosas. Repartidos por el espacio encontraréis piratas, bucaneros, ladrones y demás gente de mal vivir cuyo principal objetivo parece ser el convertir vuestra nave en chatarra interestelar.



«Privateer» incluirá vistas, tanto interiores como exteriores, de la nave que os tocará pilotar.

Origin ha convertido «Privateer» en un auténtico simulador espacial que permite todo tipo de vistas exteriores e interiores de la nave, en la que actuaréis como auténticos mercaderes. También podréis adquirir nuevo equipamiento para ésta y, obviamente, si conseguís el suficiente número de créditos, mandarla a un chatarrero y adquirir un flamante prototipo armado hasta los dientes.

TODAVÍA HAY MÁS

«Privateer» será una epopeya digna de Isaac Asimov. La idea de Origin ha sido la de convertir «Strike Commander» a la vida galáctica y colocarle un amplio componente estratégico y mercantil. Parece que lo han debido conseguir a tenor de lo que hemos podido ver hasta ahora. Su aspecto es inmejorable, su sonido también y sus gráficos de primera línea. El "gameplay", lo "de dentro", también parece muy atractivo, dispuesto a que nos pasemos noches y noches viajando por la galaxia de un planeta a otro. Todavía tendremos que esperar un tiempo a que el manual sea traducido al castellano y el juego esté completamente terminado, pero seguro que merece la pena aguardar unas pocas semanas si después vamos a tener entre manos un programa tan espectacular como lo será «Privateer». Origin ataca de nuevo.

J.G.V.

PRIVATEER VS ELITE

Si hubo un juego que nos llamó la atención por su increíble complejidad en los humildes 48K del Spectrum, Commodore y Amstrad CPC fue sin duda «Elite». David Braben, que lleva años preparando la segunda parte de aquella maravilla, fue capaz de introducir en tan poco espacio una compleja aventura en la que era muy fácil sentirse absorbido y transformarse en un mercader del espacio. Muchos programas han intentado seguir las huellas de «Elite», pero de ellos no ha quedado más que un confuso recuerdo. «Privateer» parece el intento más serio de desbancar a aquella odisea. Es curioso que Origin lance «Privateer» cuando «Frontier: Elite II» está a punto de aparecer. ¿Será casualidad? o ¿será más bien que todos deseamos el retorno a los grandes juegos? ¿desbancará «Privateer» a «Elite»? o ¿lo hará «Frontier»? Las respuestas a todas estas preguntas las tendremos el próximo año.

APLICACIONES

SUPERCARD. MÁS ALLÁ DEL HYPERCARD



425 Págs. 3.200 Ptas.

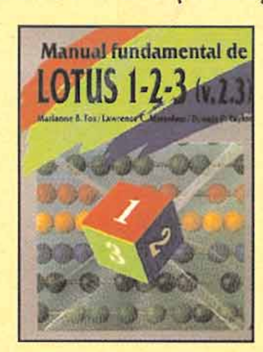
Cuando Apple comenzó a lanzar sus Macintosh, junto al hardware, incluía ciertas aplicaciones y programas como «Hypercard». Más tarde, la aparición de «Supercard» supuso un notable avance en todo lo relacionado con el entorno Mac, a nivel de usuario.

Para quienes posean ambas aplicaciones, pero estén más familiarizados con la primera, este texto les será de gran utilidad. Así es, nos explica con claridad todo lo que puede dar de sí el programa y, a buen seguro, nos descubrirá, gracias a sus prácticos ejemplos, cómo sacar el máximo partido del mismo.

E. Castillo, E. Álvarez, J. Gutiérrez, A. Iglesias y A. Cobo ***
Paraninfo Nivel «I»

APLICACIONES

MANUAL FUNDAMENTAL DE LOTUS 1-2-3 (V. 2.3)



463 Págs. 3.605 Ptas.

El número de libros dedicados a Lotus es muy elevado. Pero, siempre hay algunos que destacan por diversos motivos. Los que posee el presente volumen son dos: su excelente traducción, y la continua referencia que realiza en sus ejemplos a las versiones anteriores. De cualquier forma, el título es perfectamente explícito al nombrar la palabra "fundamental". Por ello, los usuarios que ya posean cierta experiencia en esta hoja de cálculo quizá no encuentren aquí la mejor ayuda para aumentar sus conocimientos. Recomendable para lectores que deseen iniciarse en el mundo de Lotus.

M.B. Fox, L.C. Metzelaar y D.P. Taylor ***
Anaya Multimedia Nivel «I»

COMUNICACIONES/REDES

GUÍA DE COMUNICACIONES POR MÓDEM



364 Págs. 4.120 Ptas.

Cuando una persona no experimentada en el tema intenta transferir archivos de un PC a otro, la probabilidad de éxito se sitúa en torno al cincuenta por ciento. Con este libro, se pretende aumentar drásticamente ese porcentaje. Desde los conceptos básicos, hasta los problemas más frecuentes, los autores realizan un exhaustivo análisis sobre el mundo de los modems y las comunicaciones. Redes, servicios On-Line, comunicaciones en Windows..., prácticamente todo lo que pueda interesar al usuario encuentra una respuesta en este volumen, muy bien estructurado, y con un planteamiento en sus contenidos casi perfecto.

L. Freed y F.J. Derfler, Jr. ***
ZD/Anaya Multimedia Nivel «I»

DIVULGACIÓN

EL ESPEJISMO DE SILICIO. ARTE Y CIENCIA DE LA REALIDAD VIRTUAL

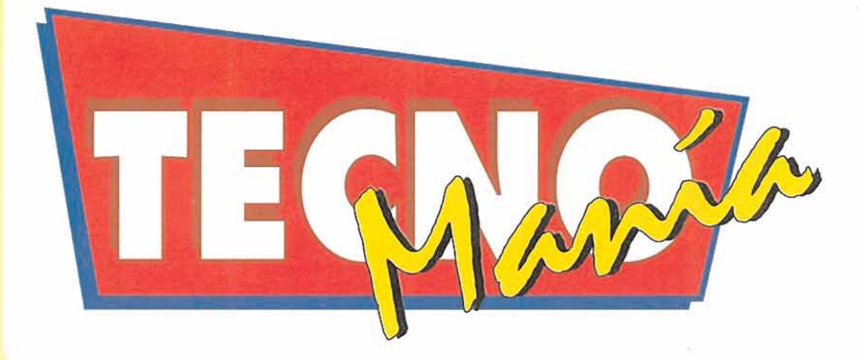


282 Págs. 2.995 Ptas.

Quien más, quien menos, todos hemos oído hablar de eso tan extraño que los expertos denominan realidad virtual. Pero, para quien no tiene claro tal expresión, lo que significa y a qué se refiere con exactitud, ya existe en el mercado un excelente libro que pone todas las cartas sobre la mesa. Despeja cualquier posible duda sobre tan fascinante tema. La realidad virtual, desde sus tímidos comienzos en los años sesenta hasta la actualidad, se presenta como un combinación de arte y técnica con una exposición amena, entretenida y muy sugerente para el lector. Está claro que Página Uno ha dado, una vez más, en la diana con este texto.

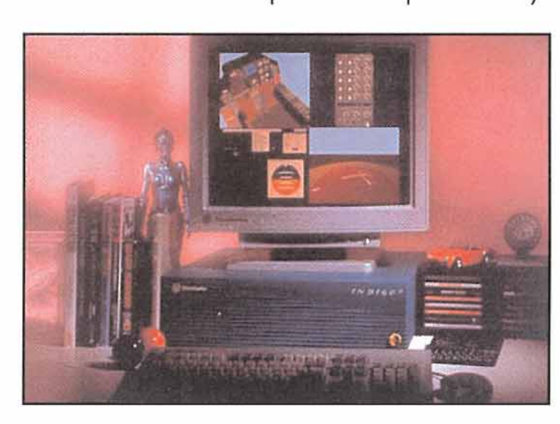
S. Aukstakalnis y D. Blatner ****
Página Uno Nivel «I»

.PÉSIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



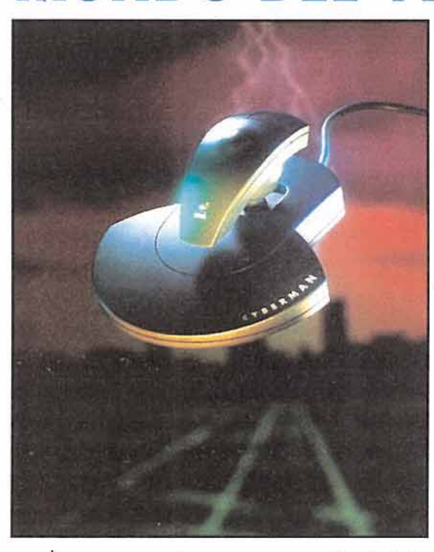
LO ÚLTIMO DE SILICON GRAPHICS

Seguro que todos habéis oído hablar de la compañía Silicon Graphics. Sus potentes ordenadores son empleados sobre todo en diseño gráfico. Los técnicos dedicados a la imagen sintética conocen perfectamente las máquinas de Silicon Graphics. Hasta ahora, estos ordenadores resultaban prohibitivos para la mayor parte de los usuarios por su alto precio, pero, la compañía está dispuesta a hacer la competencia directa a los fabricantes de PC de gama alta. Para ello, han diseñado una pequeña maravilla denominada Indy. Indy posee, en su configuración estándar, un microprocesador RISC de 64 bits a 100Mhz de velocidad, 16 megas de RAM, disco duro de 300 megas e incorpora un sistema operativo denominado Indigo Magic con unas prestaciones que hay que verlas para creerlas. Por supuesto, le acompaña un monitor en color y, la gran novedad, una cámara digital de vídeo que permite capturar imágenes y usarlas en cualquier programa del Indy. El precio de esta joya del futuro es de algo más de 800.000 pesetas sin IVA.



Para más información sobre el tema podéis llamar a la compañía Silicon Graphics al teléfono (91) 442 90 77.

LOGITECH ENTRA EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

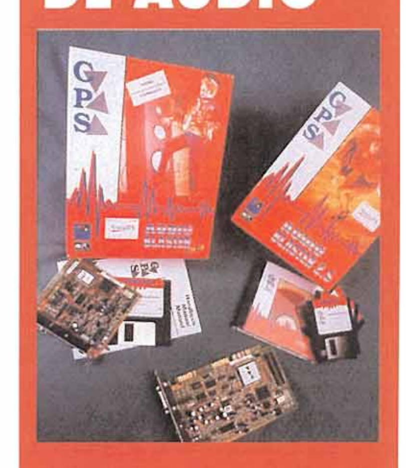


Logitech está dispuesta a introducirse de lleno en el mundo de los videojuegos. Como primeros productos destinados a este mercado está un curioso joystick llamado Cyberman y una tarjeta de audio denominada Soundman Games. Cyberman es el primer mando que funciona como un ratón, puede moverse en los tres ejes del espacio y, agarraos fuerte, está montado sobre una base móvil que hace que nuestra mano tiemble al recibir los golpes de nuestros enemigos durante el juego. Como complemento a este joystick os diremos que tampoco necesita tarjeta para ser conectado al ordenador, basta con hacerlo al puerto serie. Cyberman aparecerá en enero en castellano en un bundle junto a tres juegos: «Shadowcaster», «Forgotten Castle» y «Dinosaur´s Discovery». Compañías como Electronic Arts, Microprose, Origin o Virgin han mostrado su interés por este nuevo joystick y títulos como «Doom» o «Subwars 2050» saldrán a la venta soportando ya el Cyberman de Logitech. El precio recomendado es de 19.900 pesetas más IVA.

Por otra parte, Soundman Games es una tarjeta de audio compatible con Sound Blaster Pro equipada con el sintetizador de Yamaha OPL 3 de veinte voces y un amplificador de 6 vatios de potencia. Una de las mejoras que ha introducido Logitech en esta tarjeta, siguiendo su línea de facilitar las cosas a los usuarios, es un programa de instalación, totalmente en castellano, que indica qué canal y qué interrupción deben ser seleccionados para que la placa funcione sin problemas. Todo eso sin necesidad de instalar el software. Así, evitaremos tener que abrir el ordenador mil veces hasta dar con la configuración adecuada. El precio recomendado de Soundman Games es de 21.900 pesetas más IVA.

Para más información podéis llamar al teléfono (93) 426 11 13.

NUEVAS TARJETAS DE AUDIO



CPS es una compañía alemana fabricante de tarjetas de sonido para compatibles. Su gama comienza con la Audio Blaster Junior y acaba con la Audio Blaster 16. Los cuatro modelos, los dos citados antes junto a Audio Blaster 2.0 y Audio Blaster Pro 4.0, que podréis encontrar en nuestro país, tienen la particularidad de ser totalmente equiparables a Sound Blaster a nivel de hardware e incorporar un software mucho más potente, al menos en apariencia, que sus homólogas. CPS también es la creadora de Allegro, un software de composición musical, que, asimismo, ha comenzado a ser distribuido en España.

Para más información podéis llamar a Arcadia al teléfono (91) 561 01 97.

PC GAMEPAD BY GRAVIS

Si envidiabais a los poseedores de una consola por la ergonomía de sus mandos y lamentabais no poder igualarles en vuestros PC´s estáis de suerte. PC Gamepad de la compañía canadiense Gravis es un joystick de aspecto similar a los de Super Nintendo y que responde perfectamente en todo tipo de juegos. Para poder usarlo, no necesitáis más que una tarjeta que posea un conector de joystick y ganas de divertiros durante unas cuantas horas.

Para más información sobre el tema podéis llamar a Gravis al teléfono (93) 818 13 58 o 818 07 41.



¡CONECTA CON NOSOTROS!

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado. Incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. Incluso, es posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos o aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios, y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre videojuegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

NUEVO SERVICIO DE TRANSFERENCIA DE FICHEROS



EN ÉL ENCONTRARÁS:
- **JUEGOS COMPLETOS**
- **CARGADORES**
- **FICHERO POV PARA RENDERIZAR**
- **UTILIDADES, ETC...**

¡NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 032 es ***213086350#**

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amigo o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Transferencia de ficheros: Juegos, Utilidades, Cargadores, etc... a tu disposición para que los cojas cuando quieras.

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Micromanía, Pcmanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

032 *HOBBYTEX#

HobbyTex
1 NOTICIAS | 6 JUEGOS Y CONCURSOS
2 FORUMS | 7 MENSAJERIA-BUZONES
3 REVISTAS | 8 SERVICIOS HOBBYPOST
4 DIALOGOS | 9 OTRAS OPCIONES
5 ANUNCIOS | 0 !!! ATENCION !!!
!!!ATENCION!!!! HOBBYTEX en PRUEBAS Hay opciones que aún no funcionan correctamente. Pedimos disculpas
Selecciona opción: Ayuda *1#

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 032, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX en el que te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

!! YA ESTÁ EN MARCHA EL PRIMER JUEGO-CONCURSO !!

¡¡ A QUÉ ESPERAS PARA CONECTARTE!! ADEMÁS DE PASAR UN BUEN RATO, PODRÁS GANAR CADA SEMANA MUCHOS VIDEOJUEGOS.

Juegos en 3 diversiones

3DO

Hace unos meses se produjo en Chicago un acontecimiento crucial: la presentación oficial de una máquina, el 3DO, diseñada para abrir una nueva dimensión dentro del software de entretenimiento. Ahora que ha dejado de ser un proyecto para convertirse en una realidad, inevitablemente surge una pregunta: ¿qué futuro le aguarda a este prometedor formato? Cuatro son las reglas de oro para que cualquier máquina de videojuegos se consolide: una gran calidad técnica, un precio asequible, un decidido apoyo por parte de los fabricantes de videojuegos y, por supuesto, un número suficiente de buenos programas. Veamos pues dónde se sitúa actualmente el 3DO.

«3D ADVENTURES» PARK PLACE

El primero de dichos apartados, la calidad técnica, parece en principio asegurada: tecnología CD-ROM de doble velocidad, procesador con arquitectura RISC de 32 bits (el doble de Mega Drive o Super Nintendo), 16 millones de colores (por 256 de, por ejemplo, la consola Super Nintendo), un chip de sonido capaz de reproducir la calidad digital de los Compact Disc y 3 megabytes de memoria RAM. Todo esto supone que en algunos casos el rendimiento del sistema pueda ser hasta cincuenta veces más rápido que un ordenador personal estándar. El FZ-1 Real 3DO (que ése es su nombre completo) puede, además, procesar hasta 64 millones de pixels por segundo, mientras que los formatos de 16 bits sólo alcanzan 1 millón. Con semejantes argumentos, es fácil intuir que nos encontramos ante un auténtico monstruo del entretenimiento, que ha sufrido diversos vaivenes hasta poder ver por fin la luz.

La idea original del 3DO fue concebida por Trip Hawkins presidente de Electronic Arts hace aproximadamente un año, quien propuso un proyecto que explotara al máximo la tecnología multimedia, capaz de llegar a un público muy amplio. Partiendo de este proyecto se formó la compañía 3DO cuyos principales socios son Matsushita –el fabricante de electrónica de consumo más grande del mundo, quien a tra-

L O S J

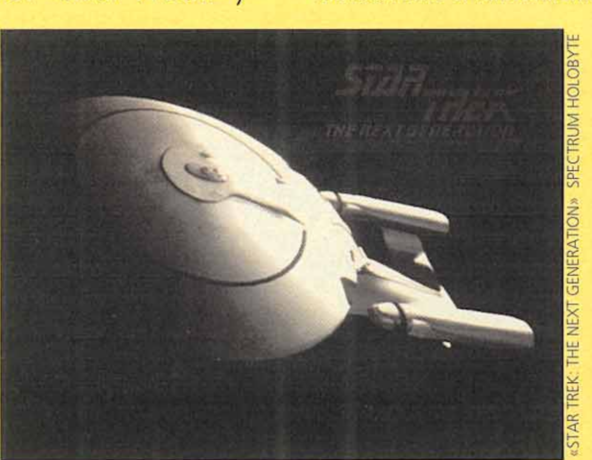
Para que os vayáis haciendo una idea de lo que nos espera, aquí tenéis un anticipo, compañía a compañía, de lo que serán los primeros programas que verán la luz para 3DO.

AMERICAN LASER GAMES

Compañía bastante conocida en el campo de las máquinas recreativas, American Laser Games pretende invadir los hogares de todos los jugones con programas como «Mad Dog McCree», el famoso juego de pistoleros ambientado en el Oeste.

CRYSTAL DYNAMICS

Siempre con la mira puesta en producir juegos tan espectaculares como originales en 32 bits, esta compañía intenta dar un aspecto "cinematográfico" a sus dos primeros programas para 3DO: «Crash ´N Burn» y «Total Eclipse». «Crash´N Burn» es un apasionante juego de carreras que ofrece curvas espeluznantes, dos perspectivas diferentes de conducción y unos escenarios muy realistas. «Total Eclipse» es, por el contrario, un combate espacial sin tregua, donde asumiréis el papel de un policía estelar del futuro. A los mandos de vuestro caza espacial Firewing, deberéis defender la Tierra del ataque de los Drak-sai, que se han empeñado en destruir el Sol.



«STAR TREK: THE NEXT GENERATION» SPECTRUM HOLOBYTE

DYNAMIX

Acostumbrada a ofrecer grandes juegos de acción, Dynamix confirma esa tendencia con «Aces over Europe», un simulador de combate aéreo ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Gracias a las enormes capacidades del 3DO, este programa utiliza imágenes digitalizadas y modelos reales de aviones de guerra. Otro de sus proyectos es «Stellar Fire», un arcade repleto de espectaculares gráficos y una estruendosa banda sonora.

ELECTRONIC ARTS

Esta popular compañía americana va a apoyar decididamente el lanzamiento del 3DO, con títulos como los clásicos «PGA Tour Golf» con un aspecto realmente revolucionario o «John Madden Football», e interesantes novedades entre las que destacan, «Twisted», un loco programa de televisión donde deberéis enfrentaros a un montón de obstáculos para poder salir de los estudios, y «Worldbuilders, Inc.», una aventura futurista in-



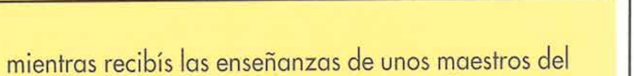
«SHOCKWAVE» ELECTRONIC ARTS

vés de una de sus marcas, la conocida Panasonic, comercializará el primer 3DO–, AT&T, Time Warner, MCA, Electronic Arts y Kleiner Perkins, un importante grupo inversor.

Para los fanáticos de los datos os podemos comentar que R. J. Micals y Dave Needles han sido los principales ingenieros del proyecto. El primero se ha encargado de todo lo relativo al software, mientras que el segundo se ha dedicado a desarrollar el hardware del 3DO. Este prestigioso dúo de programadores cuenta con un largo e interesante historial y prueba de ello es que ambos participaron en la creación del Amiga de Commodore, y de la consola Lynx de Atari.

Uno de los aspectos más significativos que rodean al sistema 3DO es que éste ha sido pensado para convertirse en un estándar del entretenimiento. ¿Qué significa esto? Para que nos entendamos, sería algo así como el sistema VHS dentro del vídeo. Existen muchos fabricantes de vídeos VHS y muchos productores de películas en este formato. La sociedad 3DO →





U E G O S

terestelar en una lucha sin cuartel contra un atajo de punks cibernéticos. Pero aquí no queda la cosa ¿Qué podemos decir de "Road Rash" que no sepáis todos los aficionados a las vorágines motociclistas? Lo único que podemos añadir es que ahora llega al 3DO con una sobrecarga de espectacularidad y jugabilidad que lo convertirán en una auténtica joya, con unos escenarios para dejaros tartamudos. Hablando de conducciones temerarias, «Shock Wave» os pondrá también los pelos de punta al pilotar una aeronave espacial de combate mientras la Tierra es invadida por los extraterrestres.

Para los más jóvenes de la casa, la división E.A. Kids tiene preparado el lanzamiento de «Peter Pan» y «Sesame Street», con una animación y unos efectos sonoros que os harán creer que los famosos personajes de las dos producciones se han colado en vuestros hogares.

INTELLIMEDIA

Esta compañía ha apostado fuerte por los programas deportivos con «Football», un juego con la espectacularidad digna del nuevo formato. En esa misma línea de pasatiempos se sitúa «Cowboy Casino», donde tendréis la oportunidad de convertiros en unos auténticos tahures del póquer, mientras recibís las enseñanzas de unos maestros del naipe y echáis unas cuantas manos con ellos.

INTERPLAY

La prestigiosa firma norteamericana piensa "invadir" el 3DO con varios lanzamientos. Entre ellos, «Battle Chess 2» trasladará todas las emociones de una guerra ajedrecística a las pantallas de vuestra consola. Tampoco podía faltar en el interesantísimo «Out of this World» (publicado hasta ahora en Europa bajo el título «Another World»), que contiene todos los elementos de las versiones anteriores más la calidad propia del 3DO.

MICROPROSE

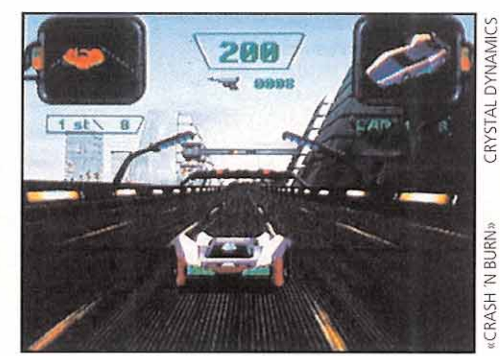
Estos monstruos sagrados de la simulación llevarán al nuevo formato, de la mano y el genio de Sid Meier, un programa como «C.P.U. Bach», que ofrecerá algunas de las fórmulas musicales del compositor alemán para que podáis crear vuestras propias sinfonías. Todo ello aderezado con la tradicional calidad de los productos de Microprose.

«TOTAL ECLIPSE» CRYSTAL DYNAMICS

PARK PLACE PRODUCTIONS

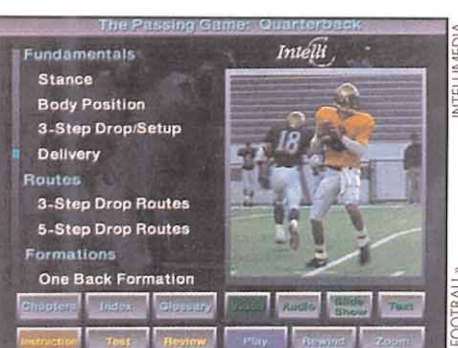
Park Place hace su entrada con «Project X–Interactive Movie», que ofrecerá →


«THE ANIMALS!» THE SOFTWARE TOOLWORKS


«CRASH 'N BURN» CRYSTAL DYNAMICS


«DEMOLITION MAN» VIRGIN GAMES


«DRAGON'S LAIR» READY SOFT



«FOOTBALL» INTELLIMEDIA


«MAD DOG MCCREE» AMERICAN LASER

pretende, del mismo modo, mantener un gran número de licenciatarios tanto de hardware como de software que aprovechen su tecnología, recibiendo a cambio una serie de royalties cuando estos sean comercializados. Esta política implica a priori una apertura enorme del mercado dirigida a consolidar el estándar y a permitir al usuario encontrar una amplia oferta de programas –muchas compañías de renombre han prestado desde el primer momento un apoyo decidido al 3DO– que aproveche sus prestaciones.

A LA VUELTA DE LA ESQUINA

¿Cuándo saldrá por fin a la venta?, os estaréis preguntando. Lo único que podemos deciros es que sus fabricantes se han comprometido a lanzarlo "a su debido tiempo", si bien en un principio lo harán sólo en algunas ciudades norteamericanas . Según declaraba hace algún tiempo Richard Lovisolo, vicepresidente y director general de la División de Medios Interactivos de Panasonic, "las primeras unidades se comercializarán en otoño de 1993" y diferentes rumores apuntan a las navidades del próximo año como la fecha para que llegue a Europa.

Su precio, aunque este dato está aún sin confirmar, rondará los setecientos dólares, un precio muy competitivo que sitúa al 3DO a caballo entre las consolas y los PC's.

A lo largo de 1994, la firma AT&T se encargará también de comercializar una nueva versión de 3DO que podrá conectarse a una red telefónica suministradora de servicios interactivos donde, por ejemplo, es posible conseguir juegos o programas educativos.

Ya os hemos adelantado que el 3DO no sólo es una máquina de juegos. También ofrece la posibilidad de escuchar discos compactos y contemplar imágenes en formato PhotoCD. Uno de los accesorios más interesantes que también se pondrán en breve a la venta será el Full Motion Video Cartridge (FMV). Una ampliación que permite descompresión de vídeo por hardware y gracias al que se consiguen más de 60 minutos de imagen real en movimiento en un CD. La calidad que permite el FMV llega hasta los 30 fotogramas por segundo. Si os decimos que el cine se pasa a 24 fotogramas, os daréis cuenta de la nitidez conseguida con este sistema.

Junto con la máquina se venderá el juego «Crash'N Burn» –en estas mismas páginas encontraréis la descripción de los lanzamientos más inminentes– y un segundo disco de programas interactivos. Poco más tarde se pondrán a la venta unos mandos adicionales (FZ-JP1) con un cable de 2,40 metros. El 3DO podrá conectarse, dependiendo del software, hasta a 8 mandos simultáneamente.

UNA ARQUITECTURA DESCOMUNAL

Tan importante como la promoción de un nuevo formato es sin duda la potencia de los programas que lo acompañen. En este sentido, el 3DO irá apoyado por una herramienta para desarrolladores profesionales llamada 3DO Authoring Toolkit, un paquete de utilidades diseñado para crear juegos de una forma simple y eficaz. Asimismo puede incorporar programas como Cinepak Video, un software residente que emula al cartucho FMV aunque no iguala sus prestaciones. Este sistema hace posible que el 3DO lea directamente los datos de vídeo comprimidos en un disco CD-ROM para, a continuación, utilizar sus propios sistemas de descompresión y mostrar las imágenes en pantalla. El resultado de este proceso es la presentación de imágenes impecables, sin parpadeos.



Para que veáis que no se ha descuidado ni un detalle, y mientras esperamos impacientes que llegue a Europa, os diremos que la campaña de lanzamiento del 3DO es realmente espectacular, con anuncios, demostraciones, regalos y una gira publicitaria muy al estilo "americano". ¡¡Paciencia que todo llega!!

M. M. Rosenthal/ J. C. Romero

L O S J U E G O S

«ROAD RASH» ELECTRONIC ARTS

unos gráficos de los más espectaculares vistos en formato alguno. Por otra parte, también producirá juegos deportivos a través de su filial Sports Forum.

PSYGNOSIS

El esperado «Microcosm» hará su aparición también en 3DO para llevaros en un fantástico y educativo viaje por el interior del cuerpo humano. Por otra parte, «Advanced Battle Systems» es un arcade superior a casi todo lo visto hasta ahora en este género, y los «Lemmings» (¿cómo no?) batirán todas las marcas de conversiones trasladándose también al 3DO.

READYSOFT

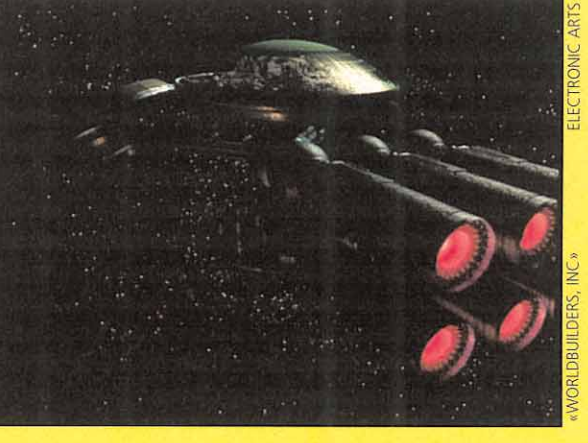
Muchos de vosotros estaréis deseando revivir las emociones de «Dragon's Lair», y esta vez podéis iros preparando para algo muy fuerte.

SANCTUARY WOODS

Esta compañía, poco conocida en España, tiene algo que decir respecto al nuevo formato. Se trata de «It's a Bird's Life», donde tendréis que devolver a unos preciosos y exóticos loros a su medio ambiente natural, en la selva del Amazonas.

SOFTWARE TOOLWORKS

«The San Diego Zoo Presents... The Animals» pretende dejar huella a su paso por el 3DO. Razones no le faltan para ello, ya que se trata de una enciclopedia interactiva de la vida animal. Si queréis sumergiros en un paraíso submarino, tendréis a vuestra disposición «Ocean Below», donde podréis explorar todos los misterios de ese medio natural. Un salto en el tiempo nos lleva hasta «Megarace», una carrera futurista, o en la dirección contraria hacia «Dragon Tales», una aventura medieval. Tampoco podemos dejar de mencionar «Star Wars Chess», o «Video Almanac», donde repasar los grandes acontecimientos del siglo XX.


«WORLDBUILDERS, INC» ELECTRONIC ARTS

SPECTRUM HOLOBYTE

«Star Trek: The Next Generation» parece dispuesto a tomar al asalto todos los formatos, incluido el 3DO. Vuestras aventuras tendrán lugar tanto dentro como fuera de la nave espacial del mítico Capitán Kirk. En todo momento tendréis la sensación de estar viendo la serie.

TRILOBYTE

Uno de los primeros "bombazos" del nuevo formato será «The 7th Guest Part II: The 11th Hour», donde continuarán los enigmas en torno a la mansión de Henry Stauf. Esta vez el protagonista será un productor de televisión encargado de investigar los sucesos de la primera parte del juego.



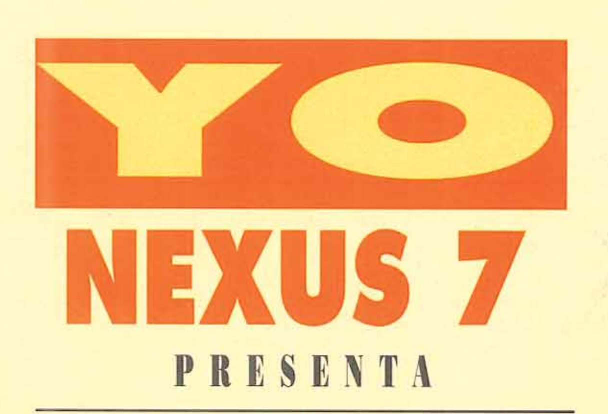
«C.P.U. BACH» MICROPROSE

VIRGIN GAMES

Tampoco podía faltar un grande del sector como Virgin Games. Su apoyo vendrá de la mano de «Demolition Man», un juego que tiene como protagonista a Silvester Stallone, esta vez inmerso en una tempestuosa carrera de coches demoledores.

Creemos que con este repaso a las novedades del 3DO queda claramente demostrado que se están abriendo nuevos horizontes en el mundo del entretenimiento. La tecnología de los 32 bits ya está aquí, y es una buena noticia para los muchos incondicionales de la acción. ¡Qué no pare la música!







"NOTICIAS DE LA TIERRA Y DEL ESPACIO EXTERIOR"

Nuestro androide favorito Nexus-7 también tiene sus hobbies, que practica en los ratos libres, los cuales suelen ser algo escasos por culpa del dichoso trabajo. Uno de sus "affaires" favoritos es el de escuchar misivas y mensajes terrestres e inter-estelares. ¿Que cómo lo hace? Pues muy sencillo. Con su BBS, y emisoras de radiocomunicación debidamente orientadas, capta una innumerable serie de comunicados y noticias que pondrían los pelos de punta a cualquier "papparazzi" de la prensa amarilla de nuestros contornos. Aquí y ahora, en primicia mundial, algunos flashes de su colección particular. ¡Son de ultimísima hora!

Los japoneses –esa gente que abunda mucho y que en su país van a tener que construir dos plantas por cuestión de espacio–, no paran en su acelerada carrera pro-caos tecnológico mundial. Ahora están metidos en un proyecto que evolucionará el mundo de la tecnología y la informática. Se trata nada más y nada menos que de un prototipo idéntico al robot "R2-D2" de la saga «La Guerra de las Galaxias». Estará en el mercado internacional a principios del año 1999 y se proponen introducir la escalofriante cifra de 500 millones de unidades "R-2" distribuidas en todo el mundo. El precio de venta será de unos 1.000 dólares –unas cien mil pesetas aproximadamente–, y entre sus principales características se encuentran: 5.000 Gigas de memoria RAM, capacidad para manejar cien ordenadores personales a la vez, hacer la colada y otras tareas domésticas, acertar "primitivas y quinielas" con un margen de acierto de un 99'99 por ciento; emitir películas y hologramas en cualquier formato; cantar karaoke, etc, etc, etc.

Uno de los nuevos periféricos para videojuegos de disparo –el Cañón Blaster– ha producido la notable cifra de quinientos televisores rotos en diversos hogares americanos. La empresa fabricante no ha querido hacer declaraciones a la prensa, pero se supone que ha sido un sabotaje de los competidores, que han insertado un auténtico emisor de láser en el juguetito. Así que, cuidado a dónde apuntamos.

Una BBS codificada del "espacio exterior" comunica que un tal Vader anda buscando al chaval que le quitó su copia de la edición «X-Wing versión Naves del Imperio». El negro propietario, recompensará al que pueda dar señales del paradero del mocoso ladronzuelo, que responde al nombre de Luke SkyNosequé. Los habitantes de Marte –sí, sí, los marcianos–, se quedan alucinados ante declaraciones provenientes de la Tierra según las cuáles aseguran que cierto tipo de videoprogramas como el conocido «Mortal Kombat» provocan e incitan a la violencia de los chavales. Portavoces de Asociaciones Pacifistas Extraterrestres (A.P.E) insinúan que antes de censurar un simple videojuego "habría que prohibir y criticar otras 'cositas más notables' como la guerra de Bosnia, las revueltas racistas, etc." Se ve que nuestros vecinos de galaxia están bien informados de lo que aquí sucede. Además los "terrícolas tendrían que ver" los programitas que se estilan en las colonias de Marte: «Humanos a la Parrilla», "Mato bichos", «Godzilla se come el Pentágono»...

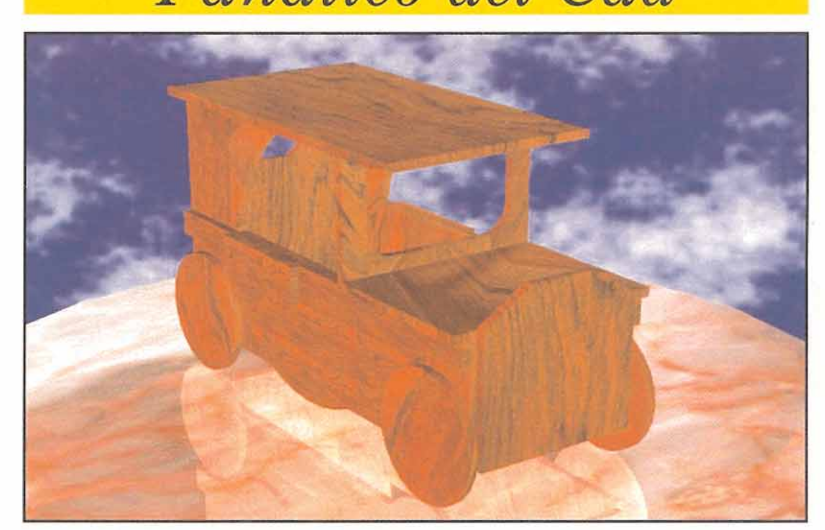
Los "Lunianos", habitantes de la Luna –erróneamente llamados "Selenitas"–, alucinan con lo atrasados que vamos aquí, en el planeta Tierra. Cuando nosotros estábamos desarrollando el sistema de almacenamiento magnético en floppy, ellos ya habían estandarizado el CD-ROM en su mercado galáctico. Ahora que flipamos con el soporte digital, los chicos de la Luna ya llevan quince años jugando con un nuevo invento llamado "Flixens", unos discos de cristal parecidos a los "voladores de la playa" –Freedisks– y en cuyo interior se almacenan datos incrustados en partículas de platino en fusión y levitación. ¡Anda que no vamos atrasados!

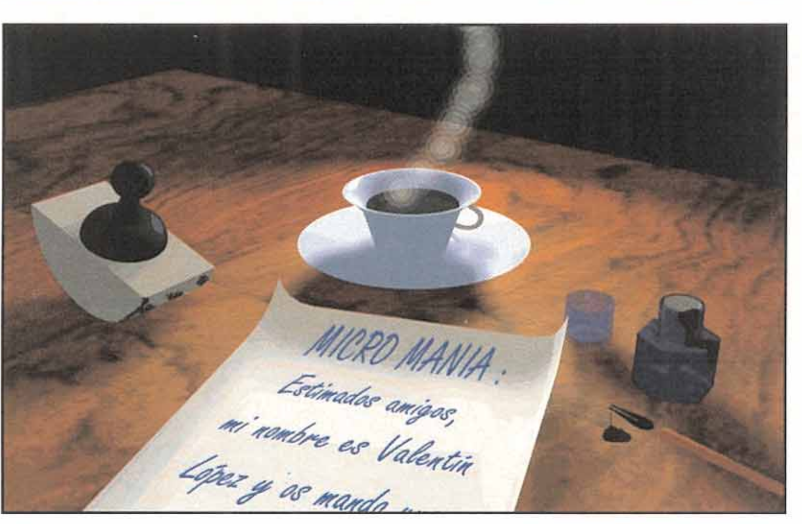
Los científicos de la N.A.S.A., admiten que "cinco de nuestros satélites más importantes puestos en la órbita terrestre, tres de los cuáles cubren emisiones de telecomunicación, se han estropeado al chocar bruscamente con las materias de deshecho y basura espacial que pululan por nuestro espacio". Los investigadores del Centro AeroEspacial no se explican cómo desde hace un par de años ha podido aumentar la cantidad de deshechos espaciales de forma tan notoria y alucinan con "unas imágenes que hemos podido obtener desde uno de los satélites fotográficos –aquellos satélites que fotografiaron a Sadam Hussein hasta en ropas menores en la Guerra del Golfo–, revelan que cientos de viejos ordenadores personales de aquellos de ocho bits, vagan sin rumbo fijo asestando enormes impactos a los satélites de comunicación, causando así terribles daños irreparables". ¡A ver dónde vamos tirando nuestras cosas chicos!

Rafael Rueda

MICRO Manías

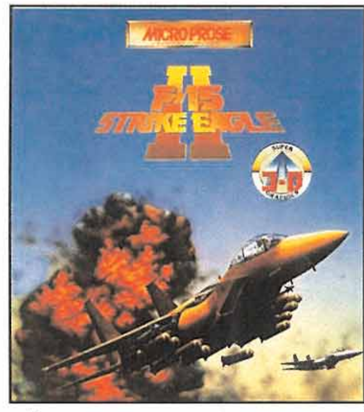
Fanático del Cad

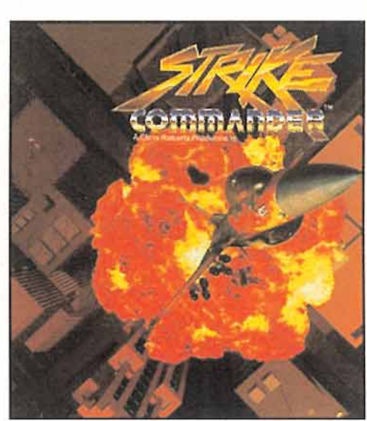




La realización de dibujos mediante técnicas "render" se está convirtiendo en habitual entre una parte importante de nuestros lectores. En esta ocasión, es Valentín López el que nos ha enviado algunas muestras de su trabajo desde Baracaldo, Vizcaya. Como podéis comprobar, están realizadas con una gran calidad, en especial la del coche. Hay que destacar dos cosas sobre el autor y su obra: él ha estudiado Autocad 10, 11 y 12, 3D Studio y Animator, además de tener amplios conocimientos sobre Corel Draw. Y las pantallas que aquí os mostramos están realizadas en alta resolución, en especial la de la carta que tiene una resolución de 1024 por 768 pixels. Esperamos con impaciencia ver más cosas acerca de tu trabajo, así como del resto de vosotros.

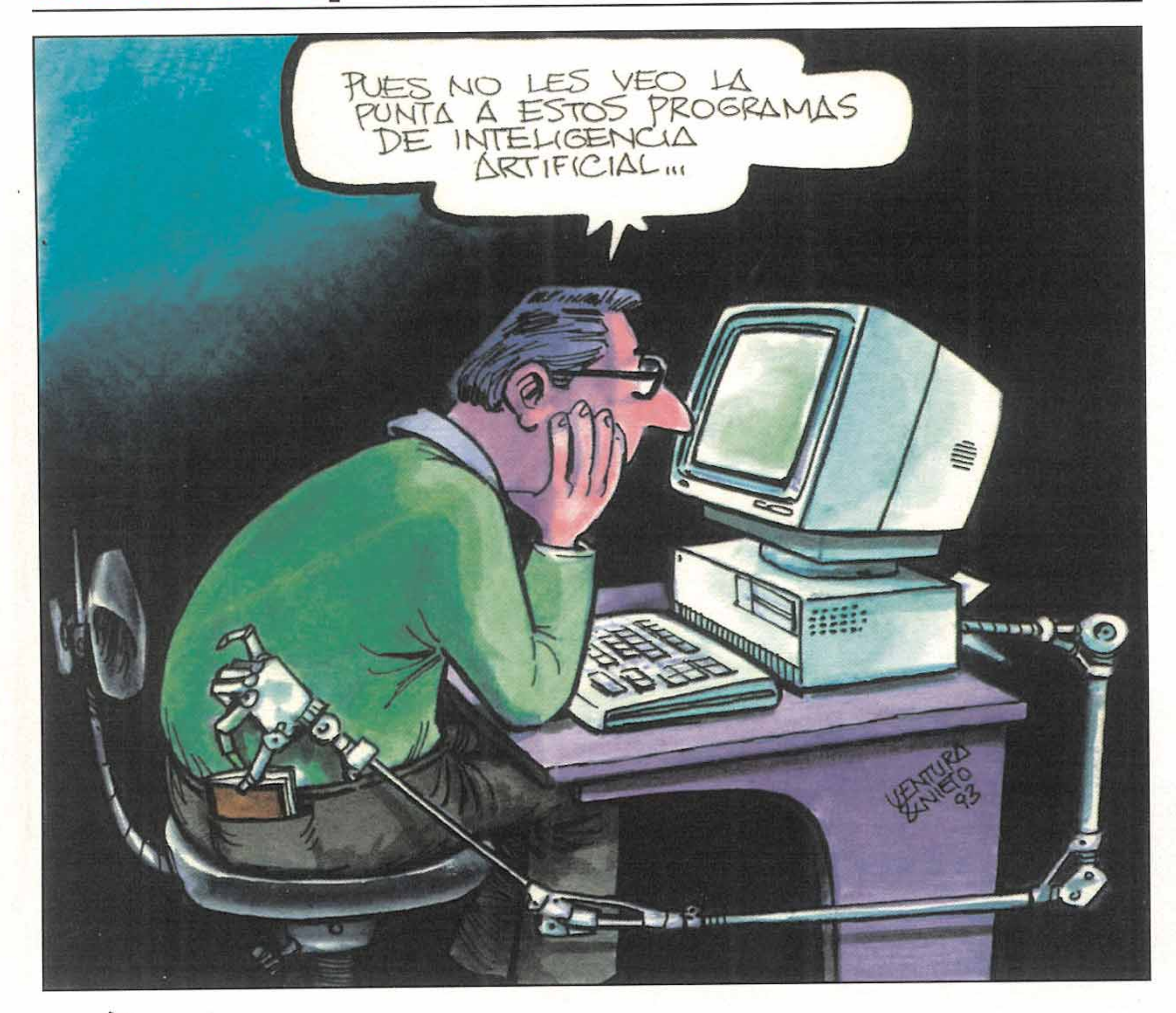
Busca las diferencias

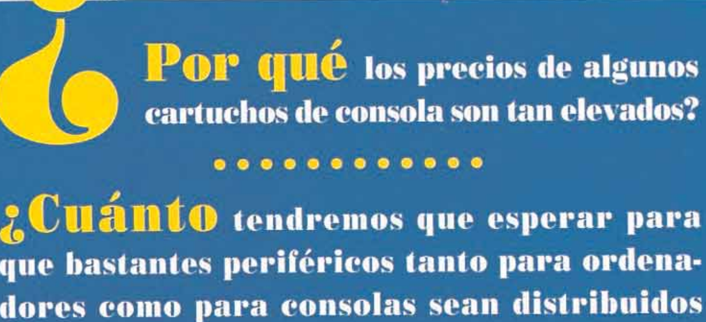




Erase una vez que se era, un joven que vivía en Santander y que se pasaba el día leyendo una revista llamada Micromanía. Bueno, pues en una de ellas descubrió que la carátula de dos simuladores de vuelo archifamosos eran casi idénticas. Ni corto ni perezoso decidió escribir a dicha revista para contárselo, y fuese publicado en la mejor sección de todas. Ha pasado un tiempo y aquí tenemos su descubrimiento. Se trata de las carátulas de «F-15 Strike Eagle II» y de «Strike Commander», que son prácticamente gemelas. Nuestra felicitación a Daniel Pila Rodríguez, de Santander (ya pensabas que no íbamos a poner tu nombre ¿eh?).

HUMOR por Ventura & Nieto





¿Por qué los precios de algunos cartuchos de consola son tan elevados?

¿Cuánto tendremos que esperar para que bastantes periféricos tanto para ordenadores como para consolas sean distribuidos en nuestro país y disfrutar así de sus excelencias con las que en otros lugares cuentas desde hace tiempo?

¿Qué podemos esperar de la máquina de 32 bits que está desarrollando en estos momentos la compañía americana NEC, y que en principio lleva por nombre "The Iron Man"?

¿Cuándo estarán disponibles la infinidad de títulos presentados en el E.C.T.S., de septiembre, y dejarán de ser meros proyectos compuestos únicamente por unas cuantas pantallas o una pequeña animación?

¿Sabías que...?

... durante el mes de septiembre se ha celebrado en Glasgow (Escocia), el Primer Campeonato Mundial de Robots. Sí, sí. Habéis leído bien. De ROBOTS. En él se han inscrito más de 500 máquinas procedentes de cerca de 25 países, entre los que cabe destacar Japón, Estados Unidos o la India. Las pruebas que se han desarrollado han sido de lo más corrientes: tenis de mesa, carreras de natación, levantamiento de peso y hasta combates de sumo entre contendientes de un peso superior a las dos toneladas. El responsable de este proyecto ha sido el Dr. Peter Mowforth, y afirmó que este campeonato será en el futuro el escaparate ideal para mostrar los adelantos en tecnología punta e inteligencia artificial. ¡Quién sabe si dentro de unos pocos años no vemos a un fenómeno de la talla de Sergei Bubka compitiendo con seres de metal!

LA Otra PANTALLA



Siempre ha habido algo que hemos tenido curiosidad por saber, y es de qué equipo de fútbol son ciertos personajes de dibujos animados. Pues bien, Antonio Chousa Gálvez, de Madrid, nos ha sacado de dudas y nos ofrece en exclusiva una imagen en la que se demuestran las malas preferencias del popular Goku. Es un forofo nada más y nada menos que de un equipo de primera división al que este año las cosas no le van muy bien. ¡Qué se le va a hacer! Aunque pensábamos que un guerrero tan fuerte como Goku tendría mejor gusto, las apariencias a veces engañan.

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

formidable

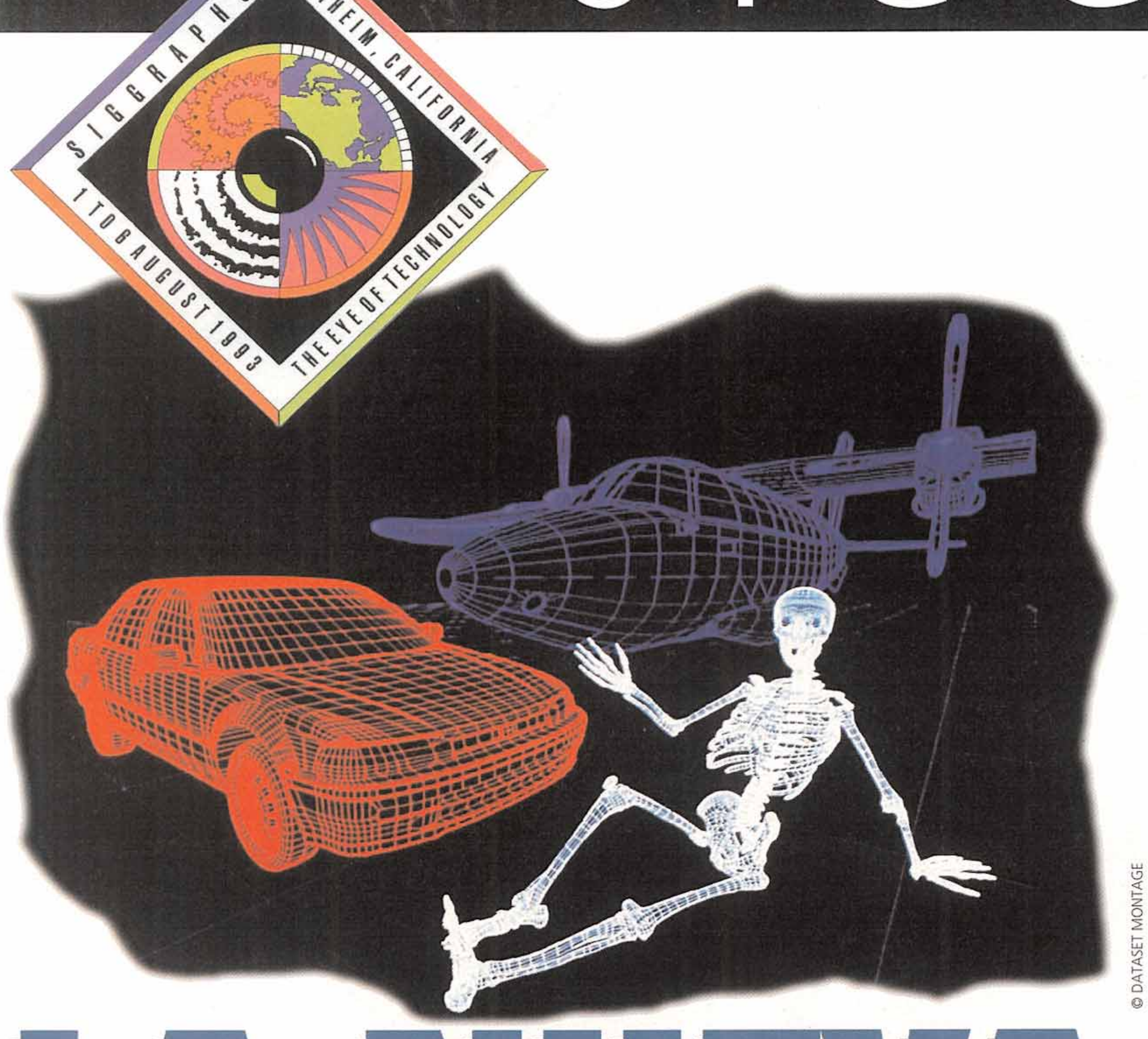
... que en nuestro país podamos empezar a encontrar varios paquetes para PC que amplían sus posibilidades, y que hasta el momento sólo podían conseguirse en Inglaterra o Estados Unidos. Dichos packs incluyen tarjetas de sonido, altavoces, joysticks, programas y juegos interesantes. En fin, que ya podemos decir casi sin temor a equivocarnos que somos europeos de pleno derecho. ¡Ya era hora!

lamentable

... que con motivo de la proximidad de las Navidades, comiencen de nuevo las críticas de ciertos medios de comunicación sobre los videojuegos. Después de que durante el año pasado se produjeran una gran cantidad de denuncias acerca de que los juegos podían causar epilepsia en los niños si pasaban un determinado tiempo delante de ellos. Este año le ha tocado el turno a la violencia en las imágenes de ciertos programas (léase, por ejemplo, «Mortal Kombat»), que no son apropiadas para la población infantil. ¿Qué será lo próximo?

PARQUE MICROJURÁSICO

La dinomanía se ha introducido en uno de nuestros redactores de una forma increíble. En esta instantánea podéis comprobar los efectos que han tenido los diversos programas basados en la genial obra de Steven "dinoboy" Spielberg: unas extrañas mutaciones en la piel de nuestro amigo. Alarmados, llamamos a unos paleontólogos que nos aseguraron que nuestro pobre redactor no corría peligro serio. Con todo, nos advirtieron que no dejáramos de llamarlos por si aparecían más casos de esta curiosa, divertida, ingeniosa, mastodóntica y "de moda" enfermedad.



© DATASET MONTAGE

LA NUEVA ERA VISUAL

© SIGGRAPH 1993

"Las imágenes siempre han sido un componente significante de la sociedad, y a través del desarrollo tecnológico han ido evolucionando a lo largo de la historia. Durante los últimos veinte años, la tecnología de los gráficos por ordenador nos ha catapultado a una nueva era y, hoy, los medios técnicos determinan casi por completo nuestro entorno visual. Siggraph ha sido pionero al reunir todas estas imágenes bajo un mismo techo y representa el punto de reunión en el cual podemos investigar su impacto en el mundo."

Una nueva edición de Siggraph volvió a abrirnos sus puertas un año más. En ella se reunió de nuevo el Special Interest Group in Graphics, profesionales de diversas disciplinas científicas o artísticas que comparten su interés por todo lo relacionado con los "Computer Graphics". En esta ocasión, la asistencia fue realmente masiva, rondando las 30.000 personas según la organización, pues una muestra de estas características ofrece enormes posibilidades para el visitante y abarca casi todo tipo de campos. Así, encontramos desde espacios dedicados a las nuevas tecnologías emergentes –léase Alta Definición, Realidad Virtual, Multimedia, etc.–, hasta conferencias, certámenes y cursillos del más alto nivel técnico o exposiciones de fabricantes y grandes empresas del sector. Entre estas últimas destacaron IBM, Pixar, Silicon Graphics, Alias, Autodesk... Por supuesto, también hubo un lugar para las creaciones en vídeo procedentes de todos los rincones del planeta.

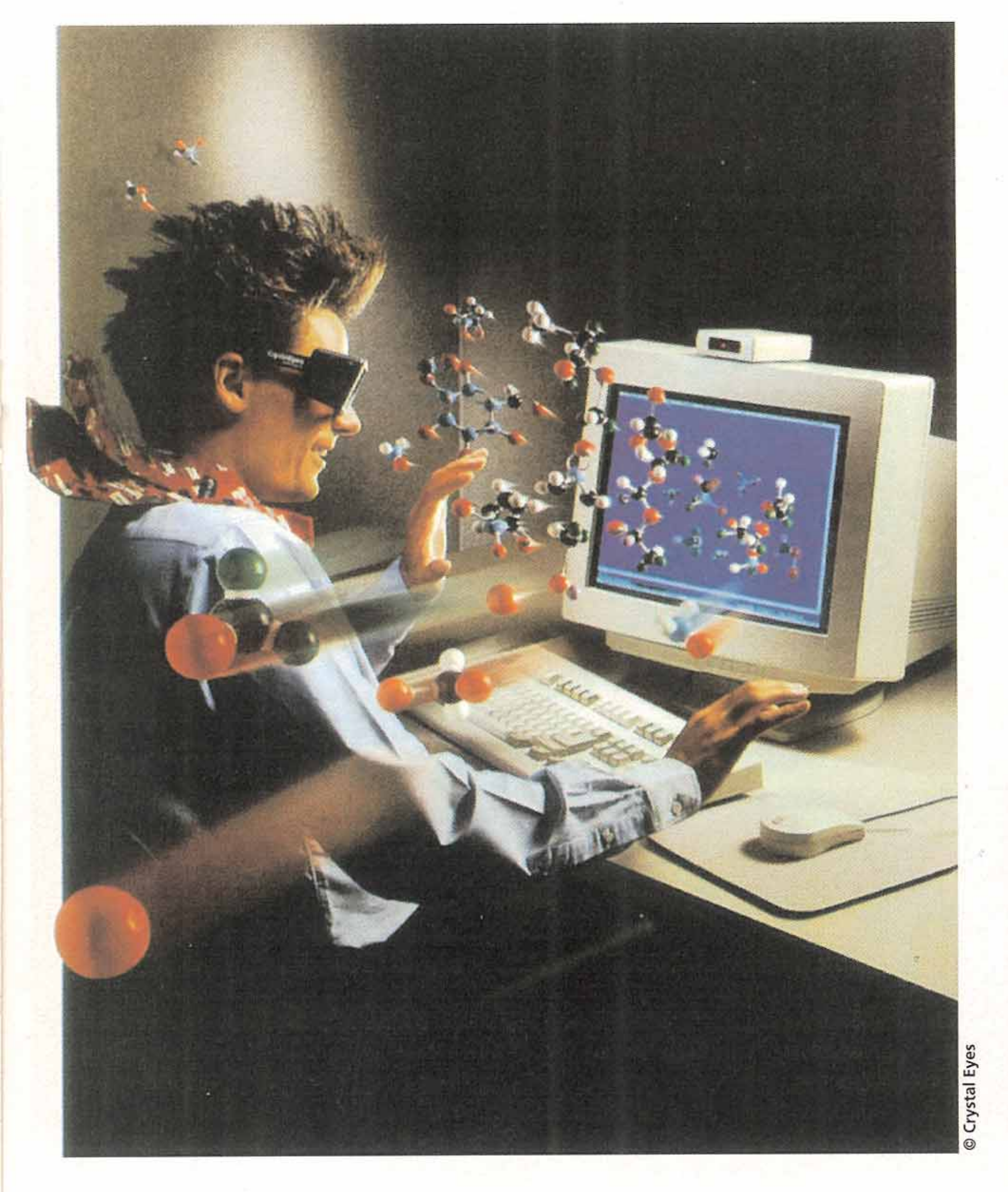
En 1993, Siggraph cumplía veinte años, edad que refleja la ya consolidada trayectoria seguida por la infografía en los EE.UU. Este certamen ha ido afianzando, año tras año, su posición como punto obligado de encuentro para todos los que trabajamos con imágenes sintéticas. Actualmente, está considerado, por la calidad de sus conferencias y por las presentaciones de nuevas técnicas y productos, el principal concurso a nivel mundial en estas innovadoras disciplinas.

Esta edición anual se celebraba en la ciudad californiana de Annaheim, a tan sólo unos pocos kilómetros de Los Ángeles, cerca de Hollywood, el centro mundial por excelencia de toda la industria audiovisual tanto cinematográfica como videográfica. Por lo que, una vez visto el panorama con el que nos encontraríamos, no nos costó demasiado decidirnos a emprender el viaje. Y por fin, a finales de un caluroso mes de julio, nos embarcamos en un 747 con destino a California.

Durante este año, hubo bastantes novedades en las secciones y el contenido de la feria. Además, por primera vez se celebró conjuntamente con la muestra Multimedia 93, por lo que a las aplicaciones y máquinas relacionadas con la infografía se unieron numerosos sistemas integrados de vídeo, animación, sonido, etc., la mayoría de ellos en entornos PC y Macintosh.

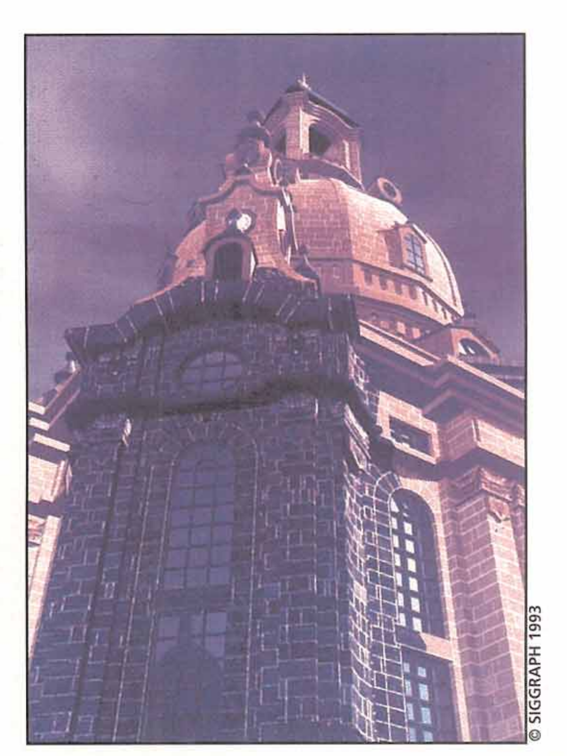
TECNOLOGÍA PUNTA

Una vez nos encontramos entre los muros de los grandes pabellones que albergaban la exposición, pudimos comprobar que se hallaba dividida en diversas secciones, cada una de las cuales poseía un especial carácter y distinción respecto a las demás. De este modo, en "Tomorrow's Realities" o "Designin Tecnology" se hacía especial hincapié en el aspecto puramente tecnológico e innovador de los nuevos medios, así como en su diseño y funcionalidad. En la primera de ellas era, precisamente, donde encontramos más aplicaciones relacionadas con la Realidad Virtual. Contemplamos videojuegos virtuales, en los cuales, con sólo ponernos un casco, nos sumergíamos en el Cyberespacio convertidos en pistoleros o pilotos de cazas de combate; o volábamos sobre las islas de Hawai. Incluso disfrutábamos de lo último en técnicas de representación de actores virtuales o Vactors, que son personajes generados por el ordenador y animados en tiempo real mediante dispositivos especiales por actores verdaderos. Estos les transfieren así todas sus expresiones y movimientos de forma completamente realista. En el segundo de estos apartados, en cambio, era frecuente encontrarnos con nuevos Interfaces de Usuario, entornos y trabajos realizados sobre Vídeo interáctivo, CD-ROM, y hasta


© Crystal Eyes


© SIGGRAPH 1993


© SIGGRAPH 1993


© SIGGRAPH 1993


© SIGGRAPH 1993

ENTRETENIMIENTO FUTURISTA

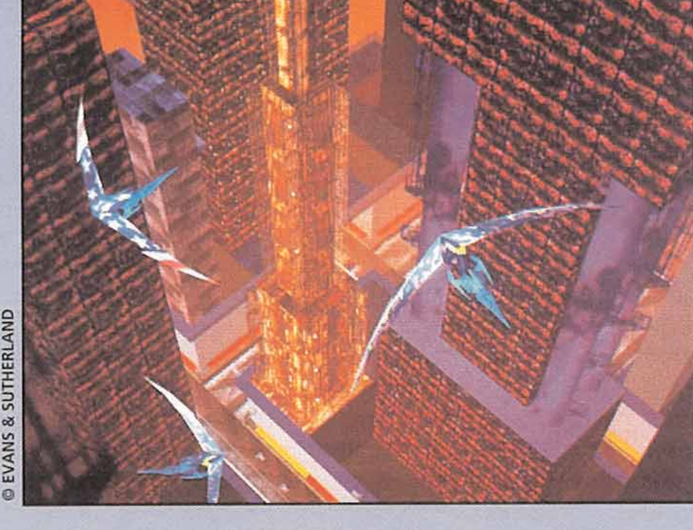
El campo del software de entretenimiento tuvo un gran protagonismo en la muestra inetrnacional. Se presentaron videojuegos e impresionantes simuladores y no en resoluciones VGA o 256 colores. Lo que vimos trataba de alta definición, vuelos virtuales, sonido tridimensional, etc. Veamos

SILICON GRAPHICS

Desde luego no nos defraudó. En su stand, tras una larga fila de gente esperando turno, se encontraba uno de los mayores atractivos de la exposición, y quizás el más espectacular para los visitantes. Se montó una atracción en la cual entrabas en una habitación en la que podías, o bien situarte delante de tres grandes pantallas de proyección dispuestas horizontalmente para ampliar el grado de visión, o colocarte un casco de VR. Después de esto, subías a lomos de un pterodáctilo prehistórico..., y comenzabas a volar a través de un escenario salvaje de abismos y montañas. Toda la escena era generada íntegramente por un equipo Onyx dotado de tres procesadores gráficos y 12 cpu, con sonido digital incluido y auténtico tiempo real con texturas, niebla, iluminación y a una resolución por cada pantalla de 1280x1024 pixels.

COMPUTER ARTS & DEVELOPMENTS

Quizás es un nombre que no os suene mucho, pero si os decimos que es una empresa española y madrileña, para más señas de Aravaca, quizás incluso os sorprenda. Pues estaban allí, en el mismísimo pabellon de Silicon presentando uno de sus últimos desarrollos para el campo de la


© EVANS & SUTHERLAND

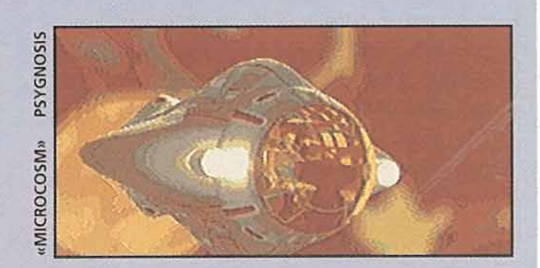
simulación. Se trataba de una especie de Virtual Racing, el ya clásico juego de carreras de las máquinas recreativas, pero esta vez con una resolución cerca de cien veces superior a aquel. Basado en un Onyx, el equipo del que ya os hemos hablado, nos convertía en pilotos de Fórmula Uno en un circuito de alta competición, con texturas, sombreado y una gran calidad gráfica. La vista de la carrera se distribuía sobre tres monitores SG ofreciendo una excelente perspectiva panorámica y todo ello a una velocidad que ya quisieran muchas máquinas recreativas. Sorprendente.

EVANS&SUTHERLAND

Es una de las compañías pioneras en los gráficos por ordenador y especializada en campos como la simulación o la visualización de productos y prototipos automovilísticos y aeronauticos, principalmente. Nos presentaba un fantástico escenario urbano totalmente virtual que parecía recién sacado de «Blade Runner». En este escenario, y tras montar en una Ala Delta auténtica, volábamos entre rascacielos y autopistas aéreas; todo ello en un monitor Sony de alta definición con formato panorámico, consiguiendo así una calidad de matices y detalles difícil de superar. El vértigo estaba asegurado.

PSYGNOSIS

Mostraba una "preview" de «Microcosm», una aventura íntegramente en CD-ROM con unos magníficos gráficos totalmente generados mediante imágen sintética y en la cual hacíamos un alucinante viaje iniciático a través del cuerpo humano. Quizás os suene el guión...


«MICROCOSM» PSYGNOSIS

extraños (por ahora) teclados ergonómicos de Apple divididos en dos mitades, una para cada mano.

UNA GRAN APUESTA POR EL FUTURO

Otra gran exposición era la denominada "Machine Culture: The Virtual Frontier", y al visitarla averiguamos las nuevas tendencias artísticas y estéticas relacionadas con la virtualidad y los medios interactivos. Nos rodeaban todo tipo de trabajos en soportes variados, desde Laser-Disc, artefactos robóticos, hasta multipantallas y entornos de RV. Fue altamente interesante el comprobar la unión, a veces perfecta, del desarrollo tecnológico y el espíritu artístico. Estas tecnologías, hasta hace poco sólo a disposición de técnicos y profesionales del medio, llegaban ahora con facilidad a manos de artistas o músicos que exploraban una nueva manera de hacer Arte en nuestros días. Incluso, había un lugar dedicado a la investigación y aplicación de la Infografía y Multimedia por los más jóvenes estudiantes. Sus inclinaciones en este campo resultaban de lo más variadas, desde videojuegos, claro, hasta aplicaciones musicales o educativas.

Pero el momento preferido era, sin duda, la sesión de proyecciones en el "Electronic Theatre". Aquí, en el interior de un gran pabellón cupular, y a pesar de las largas colas, todo el mundo disfrutaba a lo grande. Fueras visitante, programador, o científico, todo el mundo salía con buen sabor de boca tras contemplar cerca de dos horas de vídeos sintéticos para todo tipo de públicos y gustos. Proyecciones europeas de empresas como Volkswagen, Deus ex Ma-

china, Little Big One, etc., compartían cartel con americanas o japonesas como Disney estudios, IL&M, Sega... Lástima que la versión en vídeo fuera tan tremendamente cara. Hubiera sido estupendo llevarnos debajo del brazo toda esta gran colección de obras audiovisuales, en cualquier caso esperamos verlas pronto en nuestras pantallas.

Los efectos especiales para el cine han sido siempre parte del proceso de creación de una película. Sin embargo, actualmente, gracias a las nuevas tecnologías digitales, están alcanzando un nivel asombroso. Ya no se trata de la utilización de meros efectos ópticos o artefactos mecánicos, sino que ahora podemos permitirnos el crear dentro de un ordenador el mundo virtual necesario para nuestros personajes, o ¿por qué no?, a los mismos actores. Precisamente, una de las conferencias más esperadas y concurridas trataba sobre las aplicaciones infográficas en la gran pantalla. Y allí estaban, entre otros, los creadores de efectos de films tan conocidos como «Terminator 2», «Alien 3», «Jurassic Park», etc. Gracias a ellos, comprendimos el proceso completo del desarrollo, a veces extremadamente complejo, de estos efectos en las principales secuencias. Pero también había otra clase de coloquios, de un carácter eminentemente técnico, desde cuestiones sobre Modelado Fractal o Visualización Volumétrica, a programación en entornos X-Windows. Además, se ofrecían unos interesantes cursos básicos para introducirse en el mundillo infográfico y conocer bien su terminología.

HARDWARE Y SOFTWARE

En cuanto a la exhibición, los stand de las grandes productoras de software gráfico y los grandes fabricantes de hardware constituían un paso obligado. En el stand de IBM, nos llamó la atención un nuevo tipo de monitor de 14", con pantalla de cristal líquido. La cálidad de imagen era realmente estupenda, de una alta nitidez y matiz de color. Probablemente en poco tiempo, si bajan de precio, se impondrán este tipo de monitores y, entonces, arrinconaremos definitivamente los actuales, tan pesados y voluminosos. En el área de Silicon Graphics, la más grande del Siggraph, encontrábamos, tras abrirnos camino a través de montañas de gente, gigantescos sistemas multiproceso –de capacidades cercanas a los Cray–; pequeñas, pero potentes, plataformas de sobremesa que eran la atención del público; etc.

En cuanto a soft, pudimos visitar a casas tan prestigiosas como Alias ,que presentaba la última versión de su software y cuyo sistema de modelado tiene fama de ser el mejor del mundo Unix. En el stand de Wavefront, otra conocida casa de programas de imagen sintética, contemplamos lo ultimo que había en el mercado en cuanto a dinámica de partículas y en animación de personajes 3D, «Dinamation» y «Kinemation». Con el primero, podremos crear todo tipo de los llamados Sistemas Dinámicos, esto es, efectos que requieren una gran cantidad de objetos o partículas interactuando con el entorno o entre ellos; lluvia, explosiones, fuentes de agua, desintegraciones, y practicamente cualquier tipo de fenómenos naturales. Con el segundo, sin embargo, abriremos nuevas posibilidades en la animación de personajes tridimensionales, los pondremos a andar, correr y casi cualquier acción que se nos ocurra, todo ello integrado en cuanto a la grabación y composición de vídeo. Otras firmas presentes y que también aportaban sus últimas novedades eran TDI, Softimage, Pixar, etc.

VARIOS TIPOS DE ORDENADORES

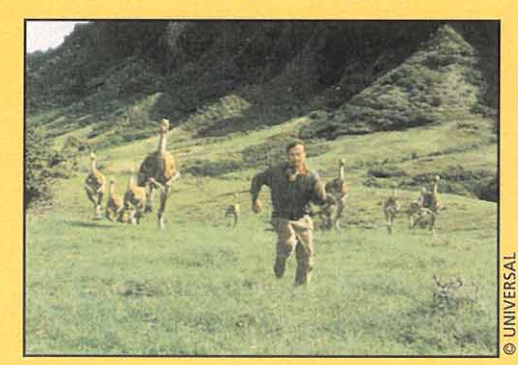
Pero los avances no se limitan al campo de las Workstations Unix, sino que, por el contrario, se extienden a todo tipo de máquinas distintas. Una gran sorpresa fue el comprobar el resurgimiento del Amiga, al cual ya casi dábamos por fallecido. Debido a la aparición de nuevo software y tarjetas como Video Toaster, un sistema integrado de producción de vídeo con programas de ren-

CINE INFORMÁTICO

Estas fueron las principales empresas dedicadas a la producción de efectos especiales mediante ordenador:

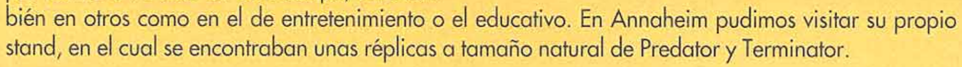
INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

Probablemente no necesita ningún tipo de presentación, seguro que todos habéis oído hablar de ella y de las películas en las que ha trabajado. Creada por George Lucas, uno de sus primeros trabajos fue realizar los efectos para la trilogía de «La guerra de las Galaxias». Posteriormente vendrían «Indiana Jones», «ET» y casi todos los grandes films de ficción de los últimos tiempos hasta llegar a su penúltima creación: Parque Jurásico. Recientemente, han unido sus esfuerzos a la omnipresente Silicon Graphics, sumando los talentos de sus artistas a los de los ingenieros de Silicon y creando, así, el proyecto JEDI (Joint Enviromente for Digital Imaging), una nueva casa de producción de efectos digitales que pretende acelerar aún más el desarrollo de estas nuevas tecnologías.


© UNIVERSAL

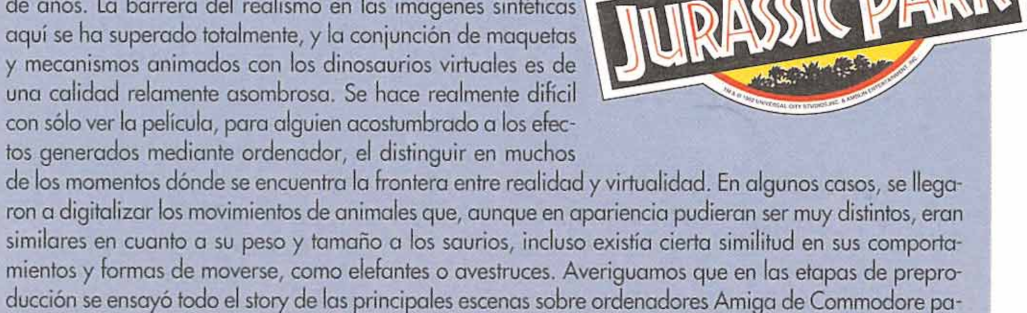
DIGITAL DOMAIN

Es la más compañía más reciente, apenas tiene unos meses, y ha sido fundada por el director de cine James Cameron , IBM y el ganador de un Oscar, Stan Wiston, creador de los efectos de «Aliens» y «Terminator» entre otros. Su objetivo es crear un completo estudio de producción digital para dar soporte a artistas, cineastas, o directores que desean incluir lo último en medios digitales para la creación de películas, anuncios o atracciones. Se proponen entrar de lleno con su propio software no sólo en este campo, sino también en otros como en el de entretenimiento o el educativo. En Annaheim pudimos visitar su propio stand, en el cual se encontraban unas réplicas a tamaño natural de Predator y Terminator.



PARQUE JURÁSICO

Desde luego, se habló mucho durante Siggraph de esta película, hubo proyecciones al respecto, se dieron conferencias, e incluso la atracción de Silicon Graphics estaba claramente teñida de Dinomanía. En el terreno infográfico, este nuevo trabajo de Spielberg ha supuesto un salto quizás mayor que el que supuso «Terminator II» hace un par de años. La barrera del realismo en las imágenes sintéticas aquí se ha superado totalmente, y la conjunción de maquetas y mecanismos animados con los dinosaurios virtuales es de una calidad relamente asombrosa. Se hace realmente difícil con sólo ver la película, para alguien acostumbrado a los efectos generados mediante ordenador, el distinguir en muchos de los momentos dónde se encuentra la frontera entre realidad y virtualidad. En algunos casos, se llegaron a digitalizar los movimientos de animales que, aunque en apariencia pudieran ser muy distintos, eran similares en cuanto a su peso y tamaño a los saurios, incluso existía cierta similitud en sus comportamientos y formas de moverse, como elefantes o avestruces. Averiguamos que en las etapas de preproducción se ensayó todo el story de las principales escenas sobre ordenadores Amiga de Commodore para, una vez conformes con los resultados, extrapolarlo a las potentes Silicon Graphics. En cuanto al software, gran parte fue de creación propia, aunque también se utilizaron paquetes comerciales como «Alias» para modelado o el famoso «Renderman» de Pixar para definir el aspecto visual resultante.



LOS MEJORES VÍDEOS

Nos costaría páginas y páginas el haceros una descripción exhaustiva de ellas, pero aquí tenéis una muestra muy significativa de las principales proyecciones.

«Jurassic Park», de IL&M

Sin duda, lo más esperado y aplaudido del Show. Para los que aún no habíamos visto la película, fue realmente increíble constatar el alto grado de realismo conseguido. Los seis minutos y pico de infografía se quedan cortos ante la gran cantidad de posibilidades que se ofrecen. Resultó lo más remarcable de la muestra.

«Aladino», de Walt Disney Studios

Otra ocasión en la que el cine hecha mano de las habilidades que brinda la informática, en este caso sobre el cine de animación "tradicional". Eran magníficos los movimientos y expresiones de una alfombra "mágica" de verdad. No os perdáis el film esta Navidad.

«Coca-Cola Polar Bears» de Rythm & Hues

Este es uno de los pocos spots que ya hemos podido ver en las pantallas de nuestro país. Y como ya sabréis, trata sobre unos osos polares que se sientan a contemplar una Aurora Boreal, por supuesto, con una refrescante bebida en las zarpas. La mayor parte del software utilizado es de la propia casa productora, y la verdad es que se puede decir que hicieron un magnífico trabajo.

«Megalopolice», de Sega Enterprises, Ltd

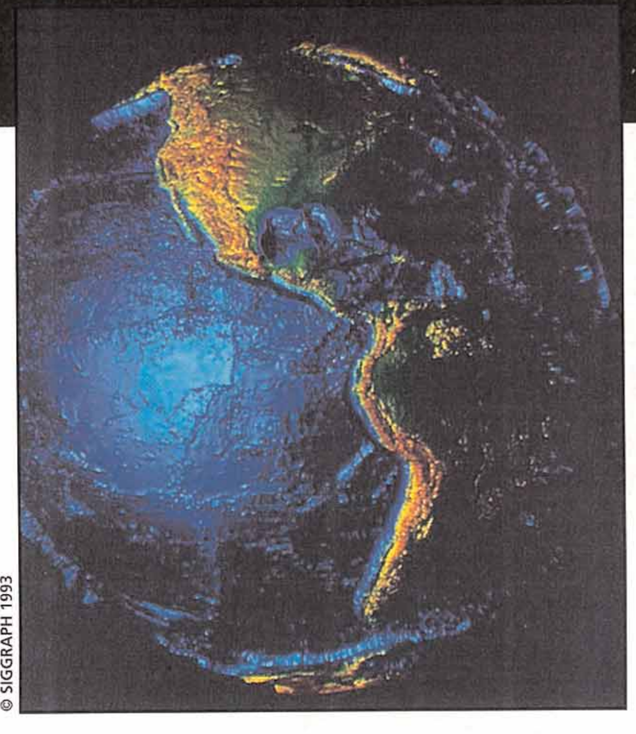
Nuestra conocida compañía de entretenimiento aportaba una espectacular y realista secuencia de vuelo y persecución sobre una ciudad futurista. Esperemos que pronto se empleen cada vez más secuencias animadas de este tipo en los videojuegos del futuro.

«Mercury», de Volkswagen

Una limpia y reluciente gota de mercurio subiendo y bajando por colinas y valles de torsos, pechos y muslos. Un ejemplo de aplicación de la infografía con elegancia, buen gusto y efectividad en el spot de esta marca alemana.

«Devil's Mine», de Little Big One

Un espeluznante viaje a bordo de una vieja y herrumbrosa vagoneta por el interior de una mina del oeste. Fue creada originalmente para ser exhibida en parques de atracciones y salas de entretenimiento del tipo "Showscan". A pesar de que no sentimos el movimiento de nuestras butacas, el efecto parecía igualmente impresionante.


© SIGGRAPH 1993

© PACIFIC DATA IMAGES

dering y animación de gran calidad, era frecuente su utilización masiva por parte principalmente de pequeños estudios de vídeo. Estos los utilizaban conectados en redes de varias máquinas para conseguir una gran velocidad de cálculo por imagen. Incluso el software disponible para Amiga era de lo más avanzado, con ray-tracing, sistemas de partículas, leyes físicas, etc.

Por su parte, en cuanto al PC, tuvimos ocasión de ver multitud de empresas presentando nuevos y diversos tipos de paquetes de gran variedad. Desde render, modelado o animación, hasta estudios de edición de vídeo off-line de una gran calidad, o mesas de mezclas de audio digital con capacidad multipista prácticamente profesionales. En los stands de casas tan prestigiosas com Autodesk o Crystalgraphics, vimos en primicia las nuevas versiones de sus softwares respectivos, «3DStudio» y «Topas», hasta ahora encabezando el mercado profesional de PC. En ellos, se han incorporado gran parte de las novedades hasta ahora restringidas a sectores más profesionales, como técnicas de trazado de rayos, refracciones, efectos ópticos, objetos splines, etc. Y en cuanto al resto de las casas, comprobamos que ya existen a bajo precio, en EEUU, tanto modeladores de formas orgánicas bajo Windows, como programas con ray-tracing incluido. La verdad es que la mayor parte son de una gran calidad, por lo que en poco tiempo este creciente mercado dejará de estar, en pleno monopolio de un par de marcas. También, disfrutamos con un novedoso paquete, aunque prohibitivo en el precio, se trataba de «LightScape» un revolucionario software de render tanto para compatibles como Workstations. Contaba con la capacidad de cálculo de distribución interáctiva de la luz, más conocida como Radiosity, lo cual, apesar de la lentitud del proceso, consigue unas imágenes hasta ahora impensables en un PC.

REALIDAD VIRTUAL

También nos llamaron poderosamente la atención los sistemas de realidad virtual, que tan rápidamente se están extendiendo, muchos de ellos sobre PC. Algunos ya poseían displays de una alta resolución, algo que agradecerán nuestros ojos, y una considerable velocidad para las plataformas en las que corrían. Además, nos acercamos a los sistemas de digitalización en 3 dimensiones, en los que la empresa Cyberware era la principal exponente. Con estas máquinas se puede realizar la reproducción exacta de cualquier parte del cuerpo dentro de un espacio virtual, incluyendo la forma, el color o la textura. Era realmente alucinante poder contemplar una réplica de ti mismo dentro del ordenador, atrapado en una ventana de Unix.

Después de todo esto, se hace muy difícil vislumbrar hacia dónde nos conducirán estas tecnologías en un próximo futuro..., de momento hasta el próximo número.

R.P.A.

MÁQUINAS ESPECTACULARES

Y para poneros los dientes largos, os vamos a hablar de algunas de las potentes máquinas de Silicon Graphics.

ONYX

Es un sistema de gama alta basado en un potente procesador gráfico denominado "Reality Engine 2". Su capacidad de cálculo llega a generar más de 2 millones de polígonos o 320 millones de pixels con textura y antializado por segundo. Su potencia además se puede ver incrementada ampliando el numero de procesadores. Estas características le hacen especialmente útil para todo tipo de aplicaciones relacionadas con la simulación, visualización científica o cualquier tarea, como la Realidad Virtual, que requiera una alta capacidad gráfica en tiempo real sobre un gran volumen de datos.

INDIGO 2

Una máquina relativamente reciente y descendiente del mítico Indigo. Está concebida como estación de sobremesa y dotada con gráficos de 24bits, sonido digital integrado, vídeo, etc., y todo ello alrededor de un potente R4400 a 100Mhz. Se suele emplear para multitud de tareas, desde animación e imagen sintética a estudio de vídeo o sonido, y debido a su alta relación calidad-precio, se está convirtiendo en una de las máquinas más utilizadas.

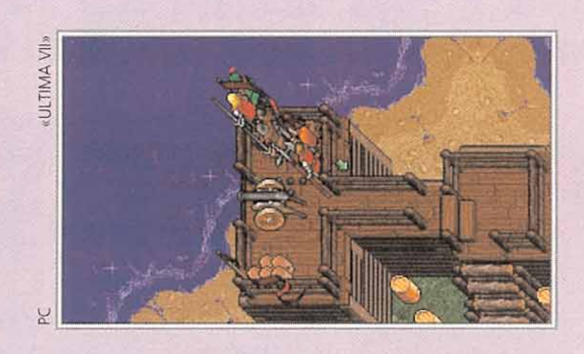
INDY


© SILICON GRAPHICS

El pequeño de la familia. Se presentó en la feria, y constituyó una de las estrellas del stand. Su asequible precio, unos 5000$ en EEUU, unido a sus capacidades multimedia, le hacen muy atractivo en comparación con otro tipo de equipos de la misma gama basados en Pentium. Su núcleo central es un R4000 de 64 bits y ya en las versiones básicas lleva desde sonido digital a 48KHz, cámara integrada para vídeo correo o conferencia en red, entradas de vídeo y s-vídeo, framebuffer de 8.24 bits, photo CD, compatibilidad total con toda la gama Silicon, etc. Recientemente ha sido su presentación en nuestro país, por lo que pronto lo tendremos comercializado aquí..., esperemos que no tarde.

MANIACOS DEL CALABOZO

Un saludo, intrépidos aventureros del rol. Me llamo Ferhergón y estoy dispuesto a acompañaros durante unas líneas a mundos no pisados por el ser humano, al menos, no pisados de una forma convencional. Por supuesto, sí han sido explorados gracias a los bytes y los medios magnéticos. La primera noticia es que dentro de poco, prácticamente nada, tendremos en España otra buena ración de mundos informáticos para poder morir a gusto en manos de monstruos.



PC «ULTIMA VII»

He aquí, en efecto, una rápida lista de lo que se avecina, que no es poco: «Dark Sun», «Fantasy Empire», la segunda parte del «Ultima VII» , «Shadowcastles» y las tres últimas entregas de la serie «Might & Magic» (o sea, su tercera, cuarta y quinta parte), que son bastante espectaculares. Si queréis más datos sobre estos juegos, acudid regularmente a estos encuentros.

De todas formas, hasta que se abra la entrada a esos mágicos lugares, tenemos otros que son igualmente dignos de vuestra atención. En particular, parece estar especialmente concurrida Britannia: creo que se van a mosquear un poco con tanto Avatar surgiendo por allí. No obstante, a nadie extraña dada la enorme calidad que atesora el juego.

El archipiélago de Arborea también está recibiendo algunos aventureros tratando de resolver «Ishar 2». Me resulta más extraño, en cambio, que los «Shadoworlds» apenas reciban visitas, sobre todo con el éxito que continúa teniendo su primera parte, «Shadowlands».

Bueno, tras esta introducción a la actualidad, dejo sin más la palabra a otros maniacos.

OTROS MANIACOS.

Desde Rubí (Barcelona), Javier Escofet y J. Carlos Aznar han traído su grave problema en el «Waxworks». No saben dónde hallar el carboncillo necesario para completar el filtro de la máscara con el pañuelo. Están en el escenario de la mina tras haber resuelto el de Egipto. Tal carboncillo podréis obtenerlo raspando la parte chamuscada de uno de los soportes de los pasillos. Ahora bien, eso os toca buscarlo a vosotros.

Luis Mendoza, de Madridejos (Toledo), está jugando a varios JDRs. En una de sus cartas pregunta por el «Bard's Tale III» y por el «Elvira II». Pasando del primero, y a por el segundo: me dice que tiene la lanza, el tomahawk, la bolsa de medicinas, la pipa y la sangre, pero que es incapaz de terminar el juego. Querido Luis, me parece que te faltan una docena de cosas... tranquilo, que las doce son iguales: te faltan sólo doce velas. Luego plantea un problema con «Legends of valour», el de los huevos pegados en la tercera misión de Set. Como ya se dijo, deberás destruirlos lanzando algún hechizo: tres tienen vampiros y el cuarto lo que buscas.

Vamos con J. Francisco Casanova, de Nerja. Nuestro amigo malagueño pregunta cómo se sale del castillo de Lord British en «Ultima VII». Hombre, pues por la puerta: procura hablar con todo el mundo, en particular Lord British que te dice tu misión y el Mago que te dará pistas de por dónde seguir. Restamos uno: «Ultima V»; la contraseña de la resistencia es, no me queda más remedio que decirla, Dawning. Restamos tres y sumamos un «Megatraveller». Comienza explorando la ciudad de partida, y encontrarás a un experto en los Antiguos que te aconsejará cómo seguir tu investigación.

Cambiamos del espacio y volvemos al mundo de «Bard's Tale II». De nuevo, Sir Juan de Nerja no sabe por dónde empezar. Te propongo que explores Tangramayne y recorras su Dark Domain; allí se te dirá tu posterior destino. Y la pregunta de «Eye of the Beholder III» la postponemos para ocasión más propicia.

Sergio Otero, de Madrid, es de los primeros en estar entusiasmado con «Ultima VII», cosa perfectamente comprensible. Presume de haber salido de Trinsic y estar en Britain. Recomienda la lectura... de todos los libros que encuentras en el juego. En concreto, dice que en casa del curandero hay uno sobre los efectos de las pociones; cerca de la herrería hay otro sobre efectividad de armas y armaduras; ya en Britain, encontraréis otro sobre la nutrición de los alimentos. Pues nada, esperamos más ayudas, Sergio. Oye, qué impresora tan buena tienes, en color y todo.

Mikel García tiene algún problema con «Shadowlands», y nos lo cuenta desde Vitoria (Álava). Está en el nivel 5, sin poder entrar en la puerta de las cuatro palancas. Tranquilo, que lo que debes hacer no depende de algo anterior. Simplemente, debes asegurarte de accionar las palancas en el orden que te da el cartel, y hacerlo con la suficiente rapidez para que se mantengan accionadas todas a la vez. Por si no se te ocurre, necesitarás la colaboración de los cuatro miembros del grupo y su perfecta sincronización.

El problema propuesto por J. Antonio Rodríguez hace algún número, y que correspondía a «Legend», es resuelto por Santiago de una manera poco elegante: poner un personaje en cada una de las casillas destino del teleportador para que el restante pueda acercarse al cofre sin sufrir la traslación; ayúdate de algún monstruo si es preciso.

Ya que estamos hablando del «Dark Heart of Uukrul», voy a ceder y revelar la combinación de palancas precisa para alcanzar la urna con el corazón obsidiana imprescindible para acabar con el malo del juego. Las siguientes palancas deberán estar hacia arriba: 1, 3, 4, 5, 8...¿o hacia abajo?

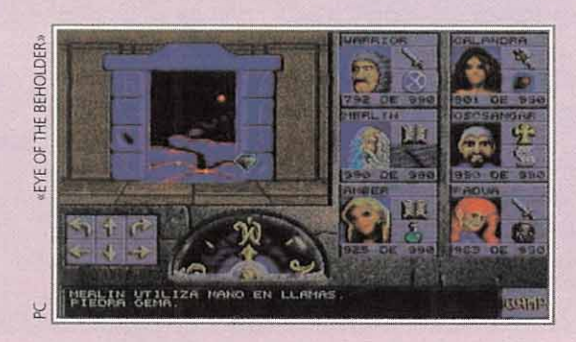
Las restantes, al contrario. Es curioso lo de este juego: yo creo que es el más antiguo de los que aún hablamos, y sigue trayéndoos de cabeza. Los buenos JDRs nunca mueren.

Desde Algorfa (Alicante) llega J. Joaquín Fernández para desentrañar el problema de la mazorca de Roble Rojizo en el «Lord of the Rings». Parece que es un problema de la traducción, y lo que hay que entregarle es una bellota roja, y no la susodicha mazorca. En fin, mejor no hacer leña del árbol caído. La bellota de marras, para quien no la tenga, se puede encontrar con la habilidad de Percepción en la cascada que da entrada a la cueva de Tornasauce.

Antes de terminar, algunas respuestas del «Ultima VII», a las preguntas más realizadas por los candidatos a Avatar. Para realizar la famosa pócima que usar contra el vampiro Horance en Skara Brae, necesitaréis, aparte de las tres pócimas a mezclar, un frasco vacío en que depositar la mezcla conseguida. Metedlo todo en esa especie de hornillo que hay en la casa del Alquimista y encender la llama. El resultado será la anhelada pócima azul brillante.

Pensándolo bien, dejaremos algunas respuestas para futuras reuniones, pues el tiempo de ésta se acaba. Siento dejaros una vez más con la miel en los labios.Eso fue todo. El próximo mes, más.

Ferhergón



PC «EYE OF THE BEHOLDER»

AMIGA «SHADOWLANDS»

LA CALABOZOLISTA

Pocas novedades, pero jugosas, respecto a la última lista. Como podéis observar, «Shadowlands», «Eye of the Beholder II» y «Dark Heart of Uukrul» mantienen sus puestos. No obstante se registra una fuerte subida de «Ultima VII», tal como se esperaba, y tras dos meses ya le tenemos en el tercer puesto. Y yo me apuesto algo a que para diciembre ya está el primero; me extrañaría que no.

«Ishar 2» se ha metido en la lista, pero creo que se caerá de la misma dentro de poco, pues no me parece que tenga calidad para competir con las excelencias de su competencia..., aunque parece gustaros a algunos.

Una vez más, destaca que el juego del mes continúe siendo «Shadowlands».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
Votos contabilizados en Septiembre-93

1.- Shadowlands
2.- Eye of the Beholder II
3.- Ultima VII: The Black Gate
4.- Dark Heart of Uukrul
5.- Ishar 2: Messengers of Doom

La fuerza de una espera

STREET FIGHTER II

¡Por fin el mito se ha hecho realidad!, después de tantos retrasos y falsas noticias, «Street Fighter II» ha llegado al PC's. El legendario arcade que ha causado estragos entre los usuarios de consolas está preparado para caer en las ávidas manos de los usuarios de compatibles. ¿Estáis dispuestos a disfrutar de uno de los juegos de lucha más aclamado de todos los tiempos? Pues adelante, el clásico de las recreativas está a vuestro alcance.

- **CAPCOM/U.S. GOLD**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Arcade**



PC

«Street Fighter II» era hasta ahora la asignatura pendiente del software para compatibles.

Cuando ya habíamos perdido toda esperanza y empezábamos a pensar que la versión del «Street Fighter II» para PC era tan sólo un "camelo", los chicos de U.S. Gold nos sorprenden, al fin, con el programa final. Veamos si la espera ha merecido la pena.

LOS OCHO MAGNÍFICOS

Lo cierto es que, a estas alturas, poco os podemos contar de este juego que no sepáis. Es el arcade que ha dado la vuelta al mundo, que ha sido premiado allí donde ha sido presentado y que está considerado casi como un fenómeno social. ¿Quién no conoce sobradamente a esos valientes "guerreros", cuyo único afán es convertirse en los número uno de la lucha mundial? Ocho son los protagonistas de este programa, los cuales demostrarán su habilidad en el campeonato intercontinental de artes marciales. Los contendientes provienen de los más recónditos lugares del planeta y cada uno está especializado en un arte de lucha diferente y posee sus propias técnicas de combate así como mortíferos golpes especiales.

LA LUCHA EN EL PC

Tras este breve preámbulo veamos cúal es la calidad de esta conversión para Pc, aunque ya os adelantamos que nuestra impresión es bastante positiva.

La realización de los gráficos es casi perfecta, con gran colorido tanto de los personajes como de los escenarios y un nivel de detalle extraordinario. Destacan el gran tamaño de los luchadores y sus animaciones, con unos golpes y movimientos logrados pero no todo lo suaves que nos gustaría, consecuencia precisamente de su tamaño, lo que ralentiza además en parte la acción. Los efectos sonoros son, por su parte, dignos de elogio, incluyendo gritos y voces digitalizados. Lo que ya no sobresale tanto son las melodías, tal vez algo "machaconas" y repetitivas.

Completan nuestro recorrido por el programa un sistema de control muy sencillo, una dificultad bien ajustada y una alta adicción que le convierten en un arcade bastante aconsejable y en una buena adaptación de la versión original.

E.R.F.



PC

El tamaño de los personajes es considerable y por ello, aún en equipos potentes, resultan algo bruscos.

Un buen arcade al que sólo puede reprocharse su brusquedad. **76**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	85
SONIDO	70
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	70

Batalla en el futuro

BLASTAR



AMIGA

Todo el buen sabor de los clásicos matamarcianos está presente en la última producción de Core.



AMIGA

«Blastar» posee todos los ingredientes para convertirse en un éxito, incluida una elevadísima adicción.

Si existe una compañía clásica en la realización de programas para Amiga esa es sin duda Core Design. Sus productos se caracterizan por un sencillo planteamiento y una alta adicción. Su última creación lleva por nombre «Blastar» y trae de nuevo a nuestros ordenadores las excelencias de un buen matamarcianos.

- **CORE DESIGN**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

«Blastar» nos traslada al año 1997. Lugar: la Tierra. Una enorme nave de guerra llamada M.A.T.R.A., se dirige a toda velocidad hacia la atmósfera terrestre para investigar unas extrañas señales que los observatorios de todo el mundo han detectado desde hace algún tiempo. De pronto, los tripulantes de la nave descubren con horror cómo por una puerta que se abre en medio del espacio aparecen tres islas espaciales de un tamaño descomunal. Casi sin tiempo para reaccionar, lanzan una pequeña nave de combate, llamada Blastar, equipada con la más moderna tecnología, para investigar el extraño suceso.

TRES JUEGOS EN UNO

Entonces una inmensa masa de energía se introduce en el corazón de M.A.T.R.A., destruyéndola por completo. Solamente la astronave que había sido lanzada minutos antes se había salvado de tan desgraciado ataque. Su deber era claro: investigar la aparición de las islas y en el caso de que en ellas habitasen seres extraños destruirlos por completo. Pero como bien habréis supuesto, Blastar no puede pilotarse por sí misma, sino que necesita de alguien que la maneje y guíe de forma correcta. Es decir, nosotros.

El programa está dividido en seis fases distintas, cada una de ellas compuesta a su vez por dos zonas en las que tenemos que cumplir una serie de objetivos, más un enemigo final para cada una, más difícil de eliminar que el resto. Para realizar los objetivos antes mencionados –normalmente acabar con un número determinado de aliens–, tenemos como ayuda un rádar que nos indica la posición de los enemigos, además de una serie de iconos que nos harán la vida mucho más sencilla. Comenzamos con tres vidas, cada una de las cuales tiene su barra de energía que irá disminuyendo según seamos atacados.

El juego en sí sigue la línea creada hace ya bastantes años por «Asteroids». Para aquellos que no la conozcáis, os diremos que la nave la controlamos desde arriba. Podemos hacer que gire en el sentido de las agujas del reloj o al contrario sin que ello implique movimiento. Y por último, podemos movernos hacia delante y hacia atrás a la vez que disparamos. Esta es la forma habitual de juego, pero no la única. Los enemigos de fin de fase se presentan en una disposición vertical, mientras que habrá zonas en las que cambiaremos a una lateral. En resumen, que tenemos en un solo programa tres estilos diferentes.

AMIGA

«Blastar» pone de nuevo de manifiesto que los chicos de Core son únicos sacando provecho al Amiga.

NUESTRA OPINIÓN

Después de observar y disfrutar con «Blastar» no nos queda más remedio que rendirnos ante la evidencia. Es uno de los arcades más difíciles y adictivos que hemos visto nunca. Los gráficos nos transportan a un mundo oscuro, grotesco de formas, en el que un estilo similar al "gore" nos entra por los cinco sentidos.

Cerca de un mega ocupan la música tecno del programa junto con una gran cantidad de efectos especiales, incluidas las explosiones de las naves y los disparos de las distintas armas que recogeremos. Los fondos cuentan con un scroll parallax, bien realizado y en el que, en principio, uno se fija mucho por su suavidad. Además, los escenarios dotados de movimiento tienen "como vida propia". En definitiva, «Blastar» posee todos los ingredientes necesarios para convertirse en un éxito.

O.S.G.

Un programa notable que os sorprenderá en cada escenario. **88**

ORIGINALIDAD	39
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	87
SONIDO	89
DIFICULTAD	83
ANIMACIÓN	87

Recomendados

1. **JURASSIC PARK** — *OCEAN (PC)*
2. **DAY OF THE TENTACLE** — *LUCASARTS (PC)*
3. **PC FÚTBOL** — *DINAMIC MULTIMEDIA (PC)*
4. **TRODDLERS** — *STORM (PC)*
5. **POLICE QUEST III** — *SIERRA ON LINE (PC)*
6. **EYE OF THE BEHOLDER III** — *SSI (PC)*
7. **NHL HOCKEY** — *ELECTRONIC ARTS (PC)*
8. **CYBERRACE** — *CYBER DREAMS (PC)*
9. **DUNE II** — *WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN GAMES (PC)*
10. **LOTUS, THE ULTIMATE CHALLENGE** — *GREMLIN (PC)*
11. **PINBALL DREAMS** — *21ST CENTURY (AMIGA, PC)*
12. **HUGO 2** — *ITE (PC)*
13. **SYNDICATE** — *BULLFROG (PC)*
14. **THE 7th GUEST** — *TRILOBYTE/VIRGIN (PC CD-ROM)*
15. **PRINCE OF PERSIA 2** — *BRODERBUND (PC)*
16. **ULTIMA VII** — *ORIGIN (PC)*
17. **CASTLE OF DR. BRAIN** — *SIERRA (PC)*
18. **STREET FIGHTER II** — *CAPCOM/US GOLD (PC)*
19. **SPACE HULK** — *GAMES WORKSHOP/ELECTRONIC ARTS (PC)*
20. **FLASHBACK** — *DELPHINE (PC, AMIGA)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

Punto de mira

De nuevo al rescate

HUGO 2

Hugo, el personaje más adorable de Tele 5, después de alguna que otra "mamá chicho"..., ha vuelto a nuestros ordenadores. Aprovechando el comienzo de una nueva temporada, renovadas aventuras esperan a Hugo, aventuras que estamos seguros harán las delicias de los más pequeños de la casa.

- **ITE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Habilidad**

La familia de Hugo ha sido secuestrada por la malvada bruja Maldicia, encerrándolos en una jaula. Aunque en principio no parece que haya razón para este hecho, lo cierto es que Maldicia los necesita para alcanzar la juventud eterna. A Hugo no le queda más remedio que partir en busca de sus seres queridos. Por supuesto, nosotros no vamos a dejarle solo, ya que si se pierde en su propia casa, imaginaros en una cruzada de este estilo...

A PIE

Si en su anterior aventura teníamos que manejar una vagoneta y un aeroplano para llegar hasta la cueva de Maldicia, en esta ocasión tendremos que hacer el recorrido a pie, a través de un bosque repleto de peligros y trampas, y escalando una montaña de una forma un tanto arriesgada. Por el camino deberemos recoger la mayor cantidad posible de bolsas de dinero, aunque en esta ocasión cuando hayamos acabado no se nos entregará en metálico, sino que la suma total se verá reflejada en la tabla de records. El control del personaje es sencillo, pues se limita a cuatro teclas (una para cada dirección) y nada más. También hay que destacar que este programa lo podemos añadir al anterior, de modo que tenemos en un mismo juego las cuatro pruebas, que podremos seleccionar a nuestro gusto. Así, queda completa la aventura, ya que las nuevas fases se intercalan con las



PC

Hugo se enfrenta a los mismos problemas que en su primera entrega: Maldicia, Maldicia y Maldicia.

anteriores, y «Hugo 2» queda de la siguiente manera: primero la fase del bosque, luego la del tren, a continuación la de la avioneta, para finalizar con la escalada a la montaña. La pantalla final no ha variado, pues sigue constando de tres cuerdas. Sólo una de ellas libera a Hugolina y los niños, mientras que las otras dos hacen que volemos cual pájaro, gracias al impulso de una catapulta.

NUESTRA OPINIÓN

«Hugo 2» es un programa pensado para los más pequeños de la casa. Cuenta entre sus mayores virtudes que es exactamente igual que el de televisión, tanto en gráficos como en sonido. La rutina de la fase de la montaña está muy bien realizada y dota al juego de una gran calidad, así como las animaciones cuando perdemos una vida, todas ellas muy graciosas. Tendremos en cuenta

Blanco sobre verde

NICK FALDO´S CHAMPIONSHIP GOLF

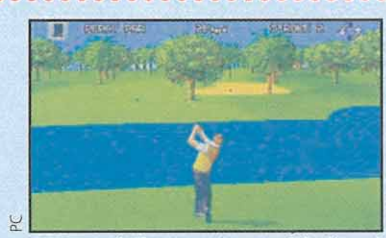
Las estadísticas demuestran que el golf es un deporte de minorías, pero echando un vistazo a los catálogos de juegos que sobre el mismo existen para nuestro compatible, nadie lo diría. Al revés, cada vez son más los programas que se desenvuelven sobre un manto de hierba.

- **GRANDSLAM**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Simulador de Golf**

Apadrinado por el famoso jugador, nos enfrentamos a «Nick Faldo´s Championship Golf» con la esperanza de encontrar en el mismo una calidad comparable a la del juego del golfista británico. Los rumores nos hicieron concebir la esperanza de que venía a hacer sombra a los geniales «Links» y «Microprose Golf», cosa que, tras pasar unas cuantas horas frente a la pantalla, no nos queda más remedio que descartar.

«Nick Faldo´s Championship Golf» es un juego atractivo, entretenido, pero que en ningún momento alcanza la brillantez. Ya al enfrentarnos al menú de opciones encontramos algunas carencias: sólo existen dos campos disponibles y para colmo bastante parecidos entre sí, lo que comparado a la enorme variedad que en este sentido ofrecía el «Links», le resta bastantes puntos.

En el terreno gráfico, «Nick Faldo´s Championship Golf» posee unos escenarios agradables,



PC

A pesar de lagos, arena y árboles, si logramos superar estas dificultades llegaremos alto en el programa.

sprites grandes y bien realizados, y la inclusión de algunas imágenes digitalizadas, así como un completo mapa del hoyo en el que nos encontramos, al que podemos acceder con un simple movimiento de cursor. Esta es la característica más positiva del juego, es decir, su sencillez de manejo. Pero a la hora de realizar un golpe no se puede hablar precisamente de sencillez. La diferencia entre un golpe genial o que la bola se salga del campo viene dada por una demora de centésimas de segundo a la hora de pulsar el botón del ratón.

NUESTRA OPINIÓN

A «Nick Faldo´s Championship Golf» le falta algo más de originalidad: no ofrece nada innovador e incorporando las


PC
Pero en esta ocasión no sólo irá en vagoneta o bicicleta, también empleará las piernas.

también el tamaño de nuestro protagonista, bastante grande en ocasiones, que pese a ello, se mueve con suavidad y precisión a las órdenes que le vayamos dando. La dificultad se ajusta perfectamente gracias a los dos modos de juego existentes: uno llamado T.V., que es sencillo y el otro llamado arcade, algo más difícil pero, en cualquier caso, sumamente adictivo.

O.S.G.

Divertido, adictivo, simpático..., igual que su gemelo de televisión. **75**

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	83
SONIDO	80
DIFICULTAD	35
ANIMACIÓN	82


PC
La elección del palo correcto es fundamental a la hora de enfrentarnos a cada hoyo.

funciones típicas de los juegos de golf. Gráficamente es bastante aceptable, aunque difícilmente puede ser comparado con los mejores programas del género. En definitiva, estamos ante uno de esos simuladores que pudo haber sido y no fue.

E.R.F.

Un poco innovador pero entretenido simulador. **69**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	79
SONIDO	60
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	60

¡Dale fuerte!

NHL HOCKEY

Un nuevo sello hace su aparición en el fascinante mundo de los videojuegos. Se trata de Electronic Arts Sports, una filial de Electronic Arts, que únicamente se dedicará a realizar juegos deportivo. Como quieren empezar con buen pie en nuestro país, nos presentan un atractivo programa sobre el excitante universo del hockey, su nombre: «NHL Hockey».

- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- Deportivo

En este programa, vamos a tener la posibilidad de realizar casi cualquier cosa. Podremos disputar un partido amistoso, bien contra otro jugador, bien contra la máquina, en el que escogeremos los cuadros que se van a enfrentar en él y decidiremos las alineaciones. Por otra parte, y si lo preferimos, diseñaremos nuestra propia liga, en la que tendrán la oportunidad de competir hasta un total de 24 jugadores, cada uno con un equipo de la auténtica Liga Profesional de Hockey. Por supuesto, no es posible que un miembro de la competición utilice el conjunto de otro, por lo que «NHL Hockey» posee un curioso sistema de protección basado en contraseñas. Además, contamos con una serie de opciones que definiremos a nuestro gusto, como: el tiempo de duración de los encuentros; modo de control (teclado, ratón o joystick); elección de escuadras originales de la NHL u otras diseñados por nosotros; etc.

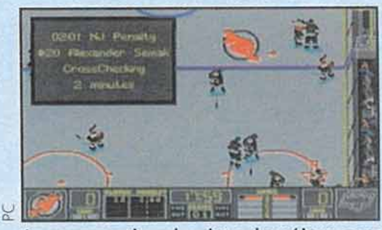
NUESTRA OPINIÓN

«NHL Hockey» cuenta con una base de datos de lo más completa. En ella están contenidas todas las estadísticas, resultados y clasificaciones que tuvieron lugar durante la temporada 92-93 en la Liga Nacional de Hockey. Los gráficos de los jugadores son lo suficientemente grandes como para verlos con claridad durante el desarrollo del encuentro y deleitarnos con la contemplación de los uniformes originales. Además, todas las pantallas no correspondientes a la confrontación en sí, es decir, la sala de comentaristas en los descansos, el estudio de televisión, el vestuario o la ciudad en la que se nos informa de las estadísticas y alineaciones proporcionan un gran realismo.

De los movimientos sólo se puede decir una palabra: geniales. Los deportistas se mueven como si de verdad se encontraran en una pista de hielo, de este modo, resbalan al girar hacia los lados o al intentar detenerse. Por otro lado, los efectos sonoros y las melodías utilizadas en el transcurso de las contiendas producen un ambiente casi inenarrable. Todo estas características nos trasladan a un auténtico pabellón, donde nuestro objetivo es derrotar al enemigo para alcanzar la gloria. Como la gran mayoría de vosotros habrá imaginado, «NHL Hockey» dispara los niveles de adrenalina y provoca una adicción a la que, desgraciadamente, no estábamos acostumbrados.

O.S.G.


PC
El partido comienza, y las estadísticas de cada contrincante se reflejan en la pantalla de nuestro PC.


PC
La perspectiva de vista de pájaro con la que visionamos el partido nos permite un mayor control de la situación.

Este programa contiene todo el riesgo del hockey. **90**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	93
SONIDO	91
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	93

Punto de mira

La guerra en casa
CLASH OF STEEL

Algo como una guerra mundial no es precisamente para tomárselo a broma. Para que podamos apreciar en nuestras carnes lo complicado que es resolver una contienda de este tipo, SSI nos invita a descubrir, desde el puesto de mando, las mil y una vueltas que puede dar el destino. En nuestras manos está el futuro de Europa y, dependiendo de cómo juguemos nuestras cartas, la historia podría dar un vuelco terrible.

- SSI
- Disponible: PC
- T.Gráficas: VGA
- Estrategia

En «Clash of Steel» el teatro bélico europeo se encuentra representado con gran fidelidad. Los alemanes han desatado la "blitzkrieg", la guerra relámpago, y han tomado al asalto Polonia. Poco a poco, avanzan hacia posiciones situadas al este y al oeste. Prácticamente, todo el continente está amenazado por la sombra de la esvástica. Hitler no se detendrá ante nada..., ¿o sí?

ALEMANIA RENACE

Nuestra obligación es frenar el imparable avance nazi. Para ello, coordinaremos con habilidad los movimientos de los aliados –aunque podremos dejar que el ordenador se haga cargo de parte de las decisiones– y de las diversas facciones militares. Unas veces habrá que esperar a que el enemigo realice un movimiento para escoger la táctica a seguir, pero otras, es posible efectuar despliegues según creamos más conveniente.

«Clash of Steel» incorpora diversos escenarios y ataques (o defensas), basados en la historia real. Desde la marcha sobre Stalingrado, hasta el famoso Día-D. Posiciones y bases auténticas esperan a que tomemos el timón, y dirijamos la batalla a la victoria final. Pero, llegados a este punto, no podemos dejar de notar como "algo" –así, entre comillas– falla.



PC

Bases, campamentos, ciudades,... El mapa nos informa puntualmente sobre cualquier objetivo importante.



PC

Todo ataque realizado, tendrá su reflejo en un detallado informe sobre los efectivos utilizados.

¿QUÉ OCURRE EN EUROPA?

«Clash of Steel» cuenta con unos buenos gráficos en alta resolución, un excelente sonido, y un interface de usuario bastante cómodo y manejable, pero, se aprecia cierta inconsistencia en el desarrollo de la acción. En ocasiones, veremos cómo el resultado final se diluye en vagas recreaciones de batallas. Mientras que en un contexto global, el juego posee calidad en todos y cada uno de sus aspectos, tomando cada opción por separado parece que falta algo. Tal vez, el azar quizá intervenga demasiado en ciertos momentos, y en otros sea el ordenador el que casi no nos deje tomar partido.

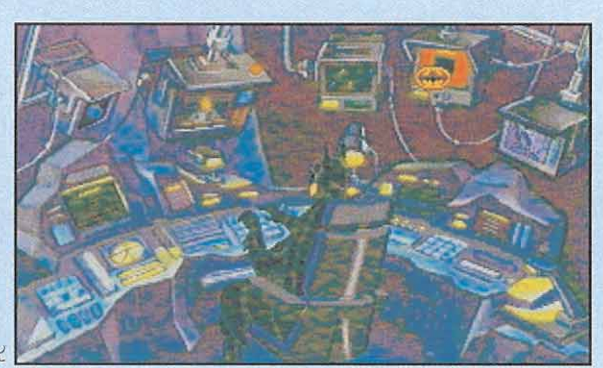
De cualquier modo, se puede considerar a «Clash of Steel» como un programa bien hecho y bastante entretenido. Es posible que quizá no satisfaga totalmente a los jugadores más consumados, pero es un buen medio para introducirse en el fascinante mundo de la estrategia.

F.D.L.

Quizá el destino ya esté definido, pero es agradable intentar cambiarlo. **68**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	65
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
REALISMO	65

Las noches más frías
BATMAN RETURNS



PC

La mansión Wayne oculta en sus sótanos el centro de operaciones más sofisticado que existe en el mundo.



PC

En esta aventura nos enfrentamos a pintorescos enemigos, cuya agilidad o fuerza nos causará bastantes problemas.

Konami, una de las compañías más populares en el mundo de las consolas, abre sus horizontes hacia el terreno de los compatibles con «Batman Returns». Sabemos que no es el primer programa para PC que realiza, sin embargo, también estamos seguros de que constituye uno de los más complejos. La firma japonesa nos presenta las aventuras del hombre-murciélago bajo una nueva óptica, con los mismos personajes que saltaron a la fama a través de los cómics de Kane, escenarios similares..., pero todo ello bajo un innovador sistema de juego que, probablemente, suscite críticas para todos los gustos.

- KONAMI
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Aventura

Realmente, resulta muy complicado encajar este programa en algún género concreto, pues, aunque predominen las notas características de aventura gráfica, también posee elementos de arcade –en las peleas– y rol –interactuación con determinados personajes–. De cualquier forma, veamos en qué consiste.

PROBLEMAS EN LA CIUDAD

La gente de Gotham City se encuentra atemorizada por una banda de criminales. ¿Qué sucede?, ¿quién dirige a esta mafia? Éstas y otras preguntas se hacen los ciudadanos al sentir la oleada de violencia que los invade, y únicamente Bruce Wayne –Batman– tiene la respuesta. Él sabe que sólo un hombre de mente perturbada puede estar detrás de esto y debe investigar para reunir las evidencias necesarias y detenerlo de una vez por todas.

En esta ocasión, Joker ha cedido el testigo al segundo gran enemigo de Batman, El Pingüino, que se presenta, como siempre, con no muy buenas intenciones. Así es, su ambición le lleva a desear la alcaldía de la urbe, por lo que ha organizado un poderoso ejército; y si sus aspiraciones políticas no se cumplen, tomará drásticas represalias...

EL TIEMPO APREMIA

Dispondremos de nueve noches para desbaratar los planes del siniestro personaje. En el ocaso, partiremos de la Batcueva hacia los centros más conflictivos. Pero, antes, habremos equipado nuestro cinturón de utilidades con ocho armas que seleccionaremos de entre diez; o cambiado de traje por otro que tenga su capacidad defensiva y ofensiva completa; o solicitado información en la computadora principal. Más tarde, subiremos al Batmóvil, donde encontraremos un mapa de la zona, que muestra los sitios a los que podemos dirigirnos, y una televisión que ofrece el noticiero. Usando estas herramientas, nos desplazaremos por diferentes lugares en los que lucharemos e interrogaremos a varios enemigos. Por supuesto, nuestro protagonista tendrá la posibilidad de recoger pruebas, que más tarde analizará en su centro de operaciones, para avanzar en la investigación. Conforme tengamos más datos, se activarán nuevas localizaciones en el plano de a bordo, pero, al alba, nuestro héroe deberá regresar a su hogar para descansar.

CALIDAD Y ORIGINALIDAD

Konami ha incorporado en el programa un nuevo concepto denominado "directorial action", por el cual Batman utilizará inteligencia propia en determinadas situaciones. Por ejemplo, si no deseamos participar en ciertos enfrentamientos, él luchará de la forma que considere más adecuada. Además, «Batman Returns» presenta un interface que consiste en situarse sobre el objeto o área activa –el puntero cambiará de color– y pinchar, es decir, que se aleja de lo que estamos acostumbrados a ver –menús, cambio en la forma del cursor...–. Nuestro consejo es que os familiaricéis con este sistema, pues, en ocasiones, resulta algo desconcertante.

Por otra parte, destacan el nivel de detalle de los gráficos, en los que se incluyen digitalizaciones, primeros planos; la acertada sensación del paso del tiempo; y la fantástica banda sonora, amén de las diversas melodías y efectos que incluye. Asimismo, la animación de los personajes, con un alto número de movimientos, resulta suave y correcta. Por todo ello, estamos seguros de que a todos os encantará comenzar esa carrera contra reloj para atrapar a El Pingüino.

S.H.R.

Un espectacular regreso del Caballero de la Noche. **83**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	80
SONIDO	78
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	75

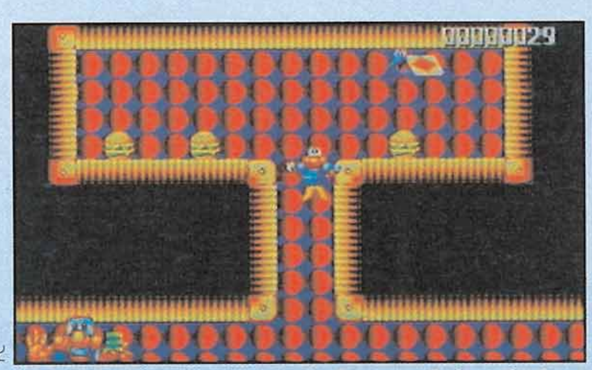
Un agente pasado por agua

ROBOCOD

El pez más "salao" de todos los tiempos ataca de nuevo en la aventura más disparatada de la historia del espionaje subacuático. Millenium ha dado a su personaje más carismático un aspecto más rotundo, mitad pez, mitad máquina, para que consiga llevar a buen puerto una de las más arriesgadas operaciones de su corta, pero intensa, existencia. Un juego que pondrá a prueba vuestros reflejos y vuestra habilidad con el joystick.

PC

Es un pez, sí. Pero sus particulares habilidades no las iguala ningún otro agente secreto, humano o animal.



PC

La dificultad que tienen todas las fases de «Robocod» viene dada, en gran medida, por la velocidad del protagonista.

- **MILLENIUM**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Plataformas**

Para un arcade frenético, como «Robocod», el argumento es casi el aspecto menos importante. Pero, como no es normal que un pececillo sea el héroe de la historia, tampoco ésta podía serlo. Todo parte de la retorcida mente del malvado Dr. Maybe, genio loculeo que, en su afán por dominar el mundo, ha empezado por romper las ilusiones de los niños. Y no se le ha ocurrido nada mejor que robar todos los juguetes de Papá Noel y raptar a sus animales favoritos, los pingüinos. Pero, el salvador de la humanidad ha llegado para evitar el desastre. James Pond está aquí, tiene una misión que cumplir, y no descansará hasta que la haya finalizado con éxito.

EL ESPÍA QUE SE FUE AL FRÍO

James Pond vuelve a las andadas con un arcade de los que enganchan desde el principio hasta el final. Lo que parece ser un argumento sencillo, se transforma, a medida que se juega, en un delirante programa con un elevadísimo número de fases, divididas, la mayoría de ellas, en varios niveles.

Un castillo en el Polo es donde se localizan todas estas fases, a las que se accede por diferentes puertas situadas en los distintos pisos del mismo. En todas ellas, nuestro objetivo será rescatar a los pingüinos y dar buena cuenta de los malvados sicarios de Maybe, que se presentan como juguetes dotados de malévolas intenciones. Osos de peluche, muñecos de caramelo, serpientes de goma... harán que nuestra tarea se convierta, más a menudo de lo que nos gustaría, en un penoso calvario en el que, para más inri, las trampas aparecen por doquier. Por fortuna, también contaremos con alguna que otra ayuda que nos hará más llevadero el camino. Coches, aviones y objetos que nos proporcionarán energía, vidas extras o jugosos bonus, se encuentran repartidos por todas las fases, aunque ocultos en su mayoría.



PC

Escenas en la que un pececillo puede conducir un "lujoso" automóvil son algo corriente en «Robocod».

A TODA VELOCIDAD

Pero, dejando a un lado ventajas e inconvenientes, el auténtico "desmadre" de plataformas que es cada fase, puede hacer que nuestros nervios se resientan ligeramente. Mucho más, si tenemos en cuenta que el amigo Pond posee un innata tendencia a desplazarse a velocidades hipersónicas. Bueno, estamos exagerando un poco, pero es que la elevada velocidad del personaje, unida a la inercia que éste posee, puede que provoque, en más de una ocasión, que lo único que veamos en pantalla es la estela que el pez deja a su paso.

Los coloristas gráficos de «Robocod» también contribuyen a esta sensación de vértigo, pero no necesariamente de un modo negativo. Fondos psicodélicos y logradas tramas, forman texturas que llaman la atención inmediatamente. Con algo de práctica y habilidad, no es complicado cogerle el truco al juego. Y una vez logrado esto, ya tenemos mucho andado. El resto casi viene solo. Buscar a los pobres pingüinos por todas partes se convierte casi en una obsesión, cuya única cura es avanzar más y más en cada partida. Lógicamente, la adicción es elevadísima. Como el resto de características de «Robocod»: buenas animaciones, lograda música (aunque algo repetitiva), gráficos atractivos y vistosos, jugabilidad a prueba de bomba... un arcade divertido, entretenido, y muy bien hecho. Recomendable para pasárselo en grande.

F.D.L.

86 — Escribirá su nombre entre los arcades con letras de oro.

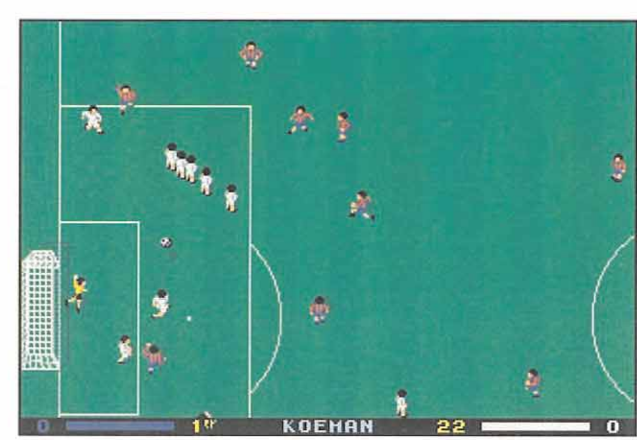
ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	90
SONIDO	70
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	80

La Liga de FÚTBOL

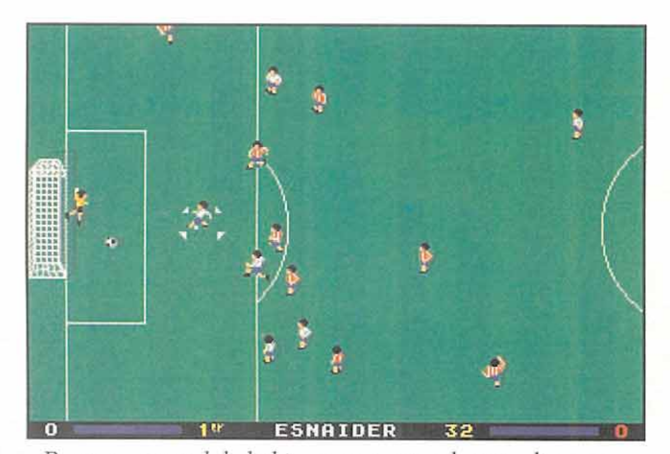
El mejor juego de simulación



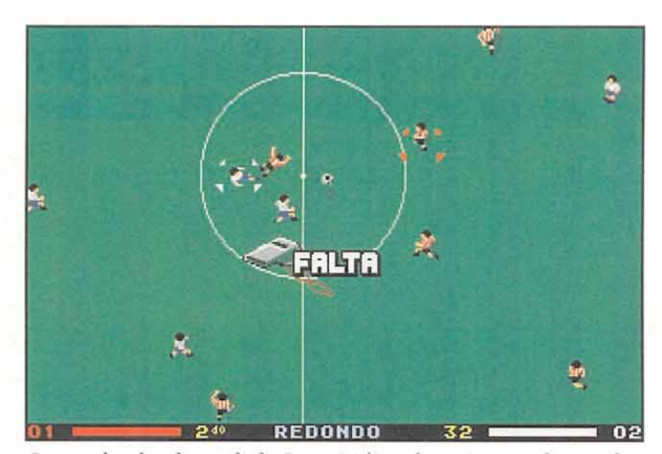
Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



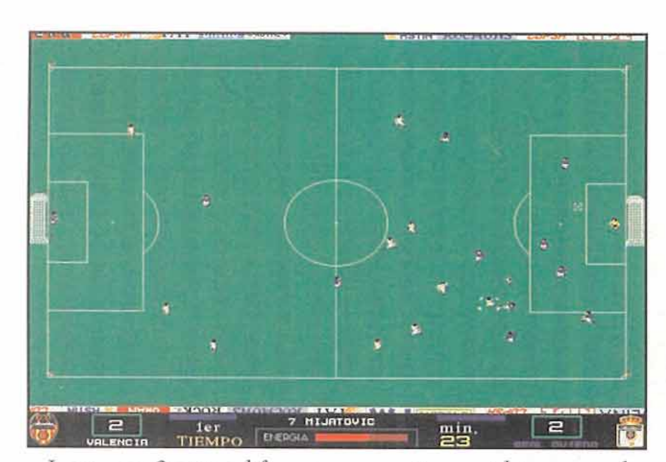
Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc…



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos… el club está en tus manos.

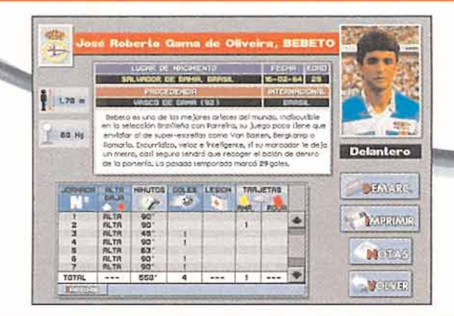


TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA




Con los c
de MICHAEL

PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...

El día 26 de octubre a la venta en tu kiosco.

¡¡Reserva tu ejemplar antes de que se agote!!

WING COMMANDER ACADEMY

Una de las mayores ilusiones que todos tenemos desde pequeños es la de pilotar una nave en el espacio exterior y luchar en contra de alguna extraña raza que intente hacerse con el control del universo. Por fin ha llegado la hora de hacer este sueño realidad, con la ayuda de «Wing Commander Academy» y de un poquito de imaginación que le echemos al asunto.



PC

Gracias a «Wing Commander Academy» tendremos, de nuevo, la sensación de conquistar el espacio con nuestra nave.



PC

Las explosiones que se producen tras nuestros disparos iluminan el espacio, haciendo desaparecer por segundos su negritud.

- **ORIGIN**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **SIMULADOR ESPACIAL**

APRENDE A VOLAR

Como la mayoría de vosotros ya sabrá, éste no es el primer programa que toma como base la idea de pilotar una nave espacial contra algún enemigo. Origin desarrolló la primera y segunda parte de «Wing Commander» junto con unos discos con nuevas misiones. La pregunta en estos momentos es ¿en qué se diferencia este "Wing Commander" que ha salido al mercado de los que ya existen? La respuesta es bastante sencilla. En los anteriores, la acción nos trasladaba a una guerra contra la raza de los Kilrathi, en la que teníamos que completar una serie de misiones para ir ascendiendo de rango, y que iban siendo cada vez más complejas.

Sin embargo, en esta ocasión no es así. Bueno, tampoco os penséis que no vamos a disfrutar del privilegio de pilotar un caza espacial y liquidar unos cuantos enemigos. Lo que ocurre es que ahora, nosotros mismos y prácticamente sin restricciones, vamos a crear nuestras propias misiones para sufrir en nuestras carnes aquello que hemos ideado. Se trata más bien, y como su nombre indica, de una forma de entrenamiento, de aprendizaje.

NUEVO TANTO PARA ORIGIN

A pesar de que en esta ocasión Chris Roberts, creador de la saga «Wing Commander», no se ha encargado del proyecto, en todas y cada una de las situaciones del juego se ve el toque personal que dio a las anteriores producciones. La nave que pilotaremos, por ejemplo, no ha variado en exceso, y los elementos fundamentales tales como radar, pantalla de comunicaciones o informe de armamento y daños se mantienen en la misma posición y con la misma forma. Así, ya de partida contamos con cierta ventaja los que hemos tenido la suerte de disfrutar con alguna versión anterior. Sin embargo, y como reza en la misma carátula de «Wing Commander Academy», "no es necesario tener experiencia previa", ya que el sistema de control es sencillo en extremo, y las funciones que podemos realizar al crear las misiones se han simplificado al máximo, con un interfaz de usuario fácil de comprender y de manejar.

En cuanto al momento en el que estemos volando, luchando contra algún enemigo, las cosas se complican un poco más, y tendremos que recurrir al teclado para realizar una serie de operaciones tales como dar órdenes a nuestro compañero, insultar al enemigo o cambiar de arma o vista.

Los gráficos del programa siguen teniendo la gran calidad demostrada en los anteriores «Wing Commander», es decir, colorido y definición en las naves y demás objetos que podamos encontrar en el espacio exterior, tales como asteroides, estaciones espaciales o planetas. El sonido continúa siendo aceptable, en especial la melodía que suena durante la presentación. El movimiento es suave, pudiendo ajustar el número de imágenes por segundo que el simulador utilice, con lo que si poseemos un equipo potente, incrementaremos este número, consiguiendo una animación mucho más fluida y realista. La nave responde a nuestras órdenes con rapidez, de una manera instantánea, y el juego gana en adicción y realismo. En definitiva, un nuevo triunfo de nuestro "Wing Commander Academy".

O.S.G.

MISIONES PARA EL RECUERDO

El aspecto fundamental del programa es el constructor de misiones. La forma de operar con el mismo es bastante sencilla. Cada misión está formada de hasta un máximo de cuatro submisiones, en cada una de las cuales podremos colocar aquellos objetos que deseemos, que van desde naves enemigas hasta estaciones espaciales, pasando por un campo de minas o de asteroides.



PC

Podremos colocar un número máximo de ocho objetos por submisión, aunque existe una nave llamada Ralatha de la que sólo se pueden poner cuatro unidades, además de únicamente un campo de obstáculos. Nuestras ayudas vienen determinadas por la posibilidad de elegir nuestra propia nave, de entre las nueve que «Wing Commander Academy» incorpora, con su armamento particular. Así mismo, podremos escoger un compañero de aventuras, de entre los cuatro que están disponibles, o si lo preferimos, ir solos, aunque no es muy recomendable... Ya por último, nos resta grabar en una de las 24 posiciones del disco el trabajo realizado, dando el nombre que deseemos a la misión. Para poder jugar en ella, existe una orden llamada "Execute", que nos introducirá en el combate.

ENEMIGOS EN CANTIDAD

Aquello que a todo buen piloto de cazas espaciales le gusta es la variedad y la cantidad en lo que a enemigos se refiere. En «Wing Commander Academy» vamos a contar con ambos elementos.



PC

El número de ellos está cercano a las dos decenas, y los tenemos de todos los tipos: desde pequeños y escurridizos cazas, hasta grandes y complejas estaciones espaciales, pasando por asteroides o minas, y todas de distintas formas y colores. Cada uno tienen sus propias características y puntos débiles que los hacen diferentes al resto, pero lo que es común a todos es que cuanto menos tiempo estén enfrente de nosotros, mejor. De lo contrario, veremos a nuestra nave estallar en mil pedazos... Y eso es algo que a nadie le gusta experimentar.

EL DESAFÍO

Una opción importante de «Wing Commander Academy» es la de desafío (en el programa se llama "Gauntlet"), en la cual tendremos que enfrentarnos con naves Kilrathi en sucesivas oleadas de ataques. El desafío está compuesto por quince niveles de dificultad creciente, divididos en tres ataques. Según vayamos progresando, las naves enemigas aumentarán tanto en número como en inteligencia, haciendo que sea cada vez más difícil avanzar en este singular reto. Se nos otorgarán puntos por cada enemigo destruido, y al final se nos ofrecerá el total conseguido. Si hemos sido lo suficientemente buenos, podremos inscribir nuestro nombre junto a los mejores pilotos en los últimos tiempos. ¡Suerte!

PC



REALISMO	89
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	91
SONIDO	87
DIFICULTAD	85
MOVIMIENTOS	92



Lo mejor de «Wing Commander Academy» es la posibilidad de crear vuestras propias misiones, a medida de vuestra destreza.



«Wing Commander Academy» ha variado muy poco con respecto al "programa base". Todos los elementos permanecen iguales.

PCFÚTBOL

De sorprendente y prometedor se podría calificar el último proyecto de Dinamic Multimedia. Después del éxito obtenido por su anterior producción «PC Basket», ahora le tocaba el turno al deporte rey: el fútbol. Al igual que en el título anteriormente citado, «PC Fútbol» es una base de datos, bastante mejorada y ampliada, que cuenta a su vez con un simulador de fútbol. El resultado es un estupendo programa que provocará el deleite entre todos los amantes de este deporte y de la informática.

La visión pormenorizada de las características de los jugador y su relación en el equipo es básica en «PCFútbol».



Del mismo modo, la situación económica del equipo es importante conocerla para los posibles fichajes...



Cada jugador tendrá su "curriculum" particular. Por el mismo sabremos sus principales características.



ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
REALISMO	85
DATOS	88



Lo increíble de esta base de datos es la absoluta fidelidad con la que la información que la compone ha sido trasladada.

Que en las fichas que definen a los jugadores de cada equipo no se hayan incluido los retratos de los mismos

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC**
T. Gráficas:
Deportivo/Base de datos

Seguramente a muchos de vosotros os sonará algo fuerte eso de base de datos. La mayoría enseguida lo asociaréis a enrevesados y complejos programas que se usan en los ordenadores de las oficinas. Pero tranquilos, que esta "base" es mucho más divertida.

Una base de datos es una biblioteca electrónica en la que se almacena información y donde podemos obtener datos sobre el asunto que nos interese. Y eso es precisamente lo que nos ofrece «PC Fútbol», una amplia y completa información sobre todo lo relacionado con la Liga futbolera 93-94, de nuestro país. Fichajes, tácticas, demarcaciones, alineaciones, comparativas, palmarés, jugadores, presidentes, presupuestos, estadios, aforos, etc. Pero esto no es todo, porque también incorpora un estupendo simulador donde podremos optar por jugar emocionantes partidos nosotros mismos o, por el contrario, si lo deseamos, limitarnos a observarlos simplemente como si fuéramos meros entrenadores.

Además, como dato curioso, el programa cuenta con la participación del popular presentador del programa «El día después» de Canal Plus. Michael Robinson, el que fuera Campeón de Europa con el Liverpool y carismático jugador de Osasuna, analizará y comentará las posibilidades de cada uno de los equipos con respecto a la Liga.



HASTA EL MÍNIMO DETALLE

¿Cuántos goles marcó Zamorano la pasada Liga?, ¿qué aforo tiene el Nou Camp?, ¿con qué presupuesto cuenta el Atlético de Madrid para la presente temporada...?, todo esto y cualquier curiosidad que se os pase por la cabeza «PC Fútbol» os lo aclarará. El programa incorpora todo tipo de información en cuanto a la Liga española. Todos los clubes de la división de honor están presentes con sus correspondientes escudos, estadios, presidentes, entrenadores, presupuestos, patrocinadores, historial, etc. Más de 400 jugadores han sido analizados e incluidos con todos sus datos reales, como su procedencia, trayectoria deportiva, demarcación, para que no falte ningún detalle. También se nos mostrará un seguimiento exhaustivo de la Liga con las calificaciones de cada jornada, comparada con las de los demás equipos, los puntos obtenidos por cada uno, las tarjetas recibidas, goles marcados y encajados, expulsiones, los pichichi, y por supuesto la posibilidad de poder imprimirlo todo.

Pero no penséis que se trata de una base de datos cerrada. Una de las opciones que incorpora nos permite introducir notas hechas por el propio usuario, para que nosotros mismos podamos escribir opiniones y aclaraciones sobre nuestros entrenadores y jugadores preferidos. Otra interesante opción que el programa posee, es la de realizar el seguimiento y actualización de la Liga a través de la línea telefónica, por medio de un móden ibertex o con disquetes que sucesivamente saldrán a la venta.

JUGABLE AL CIENTO POR CIENTO

Hasta aquí os hemos relatado lo que, en el plano estratégico, os va a deparar el programa. Ahora le toca el turno al aspecto puramente arcade. Ha llegado la hora de..., ¡¡jugar! En «PC Fútbol» no seremos meros espectadores, sino que podremos tomar parte activa en un completísimo simulador de fútbol. Tendremos control total sobre los once jugadores del campo, con los que podremos regatear, pasar, hacer faltas, sacar de banda, efectuar friquis, corners, penaltis, etc..., que manejaremos a través de teclado, joystick o ratón. Dos son las vistas que el juego nos ofrece: una a campo completo y otra ampliada con scroll multidireccional.

AFÁN DE SUPERACIÓN

Tomando como base su anterior producción, «Simulador Profesional de Fútbol», y aprovechando la experiencia adquirida con «PC Basket», Dinamic ha vuelto a conseguir, por lo que hemos podido comprobar, una nueva joya informática. «PC Fútbol» promete ser un magnífico, original y adictivo programa, que lo mismo puede ser utilizado por un profesional del fútbol, como por cualquier aficionado. Calidad tiene de sobra, tanto a nivel gráfico como sonoro, incorporando digitalizaciones de jugadores y estadios, y efectos de sonido. En definitiva, un estupendo simulador, juego y base de datos que levantará pasiones y que esperamos con impaciencia.

E.R.F.



Una vez entrados en materia, es decir, el partido de fútbol, la emoción aumenta considerablemente.



El palmerés de todos los equipo participantes en «PCFútbol» tiene su apartado especial.

L A V O Z D E L A E X P E R I E N C I A

POLICE QUEST 3

Si bien es cierto que el realismo ha sido en muchas ocasiones un objetivo perseguido por algunos géneros del software de entretenimiento, –los simuladores son seguramente el ejemplo más significativo– hasta ahora éste no ha sido una constante en las aventuras gráficas, bastante más dispuestas a potenciar la fantasía. Sin embargo Sierra llega dispuesta a cambiar esta situación y llevar a nuestra pantallas todo el realismo capaz de ambientar una buena película policiaca, precisamente la protagonizada por el detective Sonny Bonds en la tercera entrega de la serie «Police Quest».

PC

La función de un policía motorizado no siempre es agradable. Es más, en muchas ocasiones hasta nuestros propios compañeros nos llaman la atención por nuestra tarea mal hecha.

PC

- **SIERRA ON LINE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Aventura Gráfica**

La tercera entrega de «Police Quest » representa una edición más de una de las series creadas por Sierra. Los dos títulos anteriores no llegaron a nuestro país pero, afortunadamente, con este último tendremos la oportunidad de disfrutar de las aventuras de un excelente policía. La saga ha sido diseñada por un agente de la ley retirado llamado Jim Walls. Es por ello que el argumento de los programas se acerca bastante a la realidad, ya que la gran mayoría de las misiones y casos que hay que resolver son adaptaciones de experiencias personales del señor Walls.

EN DEFENSA DE LA LEY Y EL ORDEN

Sonny Bonds ha sido recientemente ascendido a Sargento Detective y destinado al departamento de tráfico. Su tarea consiste en vigilar las calles, atender los problemas que se presenten, es decir, mantener la paz y la tranquilidad en Lytton utilizando, entre otras cosas, su inteligencia e ingenio. Pero, como cualquier persona, Sonny, tiene una vida privada que comparte con su mujer, a la que no debemos perder de vista pues os adelantamos que será la protagonista de una macabra escena.

Volviendo a la rutina diaria, nuestro deber se centra en las clásicas obligaciones de un policía: poner multas, resolver casos, redactar informes... Para ello, contamos con la ayuda del ordenador más potente de toda la dependencia, y la envidia de más de un compañero. Si introducimos el número de permiso de un conductor o la matrícula del coche sospechoso en dicho computador, accedemos a un amplio banco de datos en el que se encuentra extensa información sobre los habitantes de la ciudad. Además de esa utilidad, nuestro equipo es capaz de realizar diversos retratos-robot partiendo de determinados rasgos faciales estandarizados, gracias al programa de dibujo que incorpora. También tenemos otras herramientas muy eficaces en el coche patrulla entre las que destacan una radio, a través de la cual podemos comunicarnos con la central, y un seguidor de vehículos, con el que conoceremos nuestra posición exacta y la de cualquier automóvil al que le hayamos colocado un transmisor. Este instrumento resulta de gran utilidad para evitar cualquier pérdida y hacer que nos desplacemos cómodamente por la zona aún sin conocer el nombre de las calles.

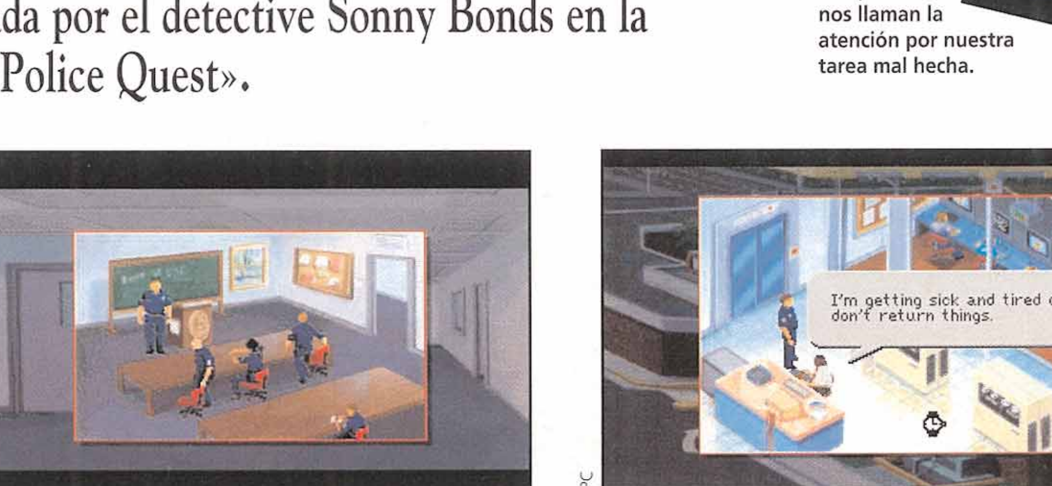
NUESTRA OPINIÓN

Cuando nos enteramos de que el último título de la saga Police Quest iba a ser distribuido por estos lares, una amplia sonrisa se abrió entre los miembros de la redacción. Y no era para menos. Por un lado, suponía que las compañías seguían tomándose en serio el mercado español, lo que quedaba ampliamente demostrado por la aparición de diversas series prácticamente desconocidas en nuestro país.

Por otro, significaba una forma diferente de entretenimiento, ya que –y si la memoria no nos falla– es el primer programa en el que nos metemos de lleno en la piel de un policía, teniendo que llevar a cabo las mismas labores cotidianas o misiones que realiza un agente de la ley real. Esta innovadora idea, unida al impactante argumento, provoca que, una vez apagado el ordenador, todavía quede en nosotros algún "residuo" de la aventura vivida y nos resulte difícil separar la realidad de la ficción.

La calidad gráfica sigue siendo la habitual a la que Sierra nos tiene acostumbrados desde hace ya bastante tiempo, es decir, decorados coloristas que logran una excelente ambientación y personajes realizados a base de digitalizaciones en lo que a sus rostros se refiere. El aspecto sonoro tampoco ha sido descuidado y, tanto melodía, como efectos (ruidos de disparo, sirenas, frenazos bruscos...) cumplen a la perfección el trabajo encomendado: introducirnos en un mundo totalmente diferente al que vemos a través de la televisión. Del resto destacar una vez más el estupendo argumento que sirve de base a la historia y, como consecuencia de ello, la alta adicción que conlleva, haciendo que estemos un día tras otro sentados frente al monitor intentando solucionar el delito más enrevesado.

O.S.G.

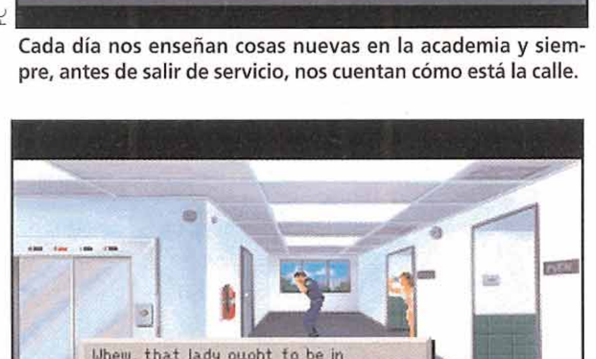


PC

Cada día nos enseñan cosas nuevas en la academia y siempre, antes de salir de servicio, nos cuentan cómo está la calle.

PC

En la comisaría no siempre hay caras alegres. Un trabajo tan agotador exige mucha concentración y caras serias.



PC

El frío aspecto de nuestra oficina se contrarresta con la aparición de alguna mujer policía que anima el ambiente.

PC

Más de una detención resultará paradójica. ¡Y todo porque hay mucho loco suelto por ahí!

Muy bueno, salvo su dificultad. Aunque, ¿es fácil ser policía?

84

ORIGINALIDAD	71
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	88
SONIDO	84
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	78

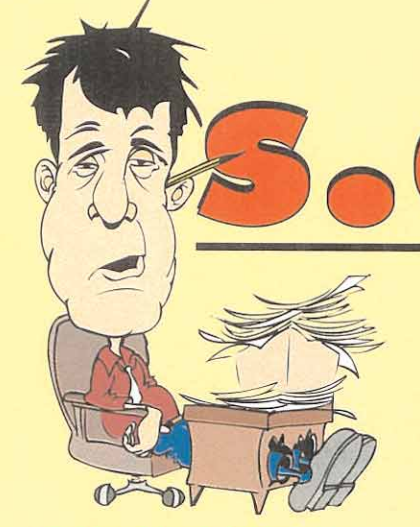


Y además, recibe la revista en tu casa, sin costo adicional para ti.
Tranquilamente. Para no perder ni un solo número. Ahorrando dinero.
La suscripción anual sería de 3.300 ptas. (12 números por 275 ptas).
Con esta oferta, pagas 2.640 ptas., lo que representa un ahorro de más de 600 ptas.
Y por si fuera poco, tendrás los números extras, al mismo precio.

Y hasta el 15 de diciembre... los cupones que se reciban antes de esta fecha se beneficiarán de un precio de suscripción de 2.160 ptas., ahorrándose así más de 1.000 ptas.

Puedes suscribirte ahora mismo, rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista que no necesita sello, o por teléfono llamando de 9 a 14'30 y de 16 a 18'30 al : (91) 654 84 19 / 654 72 18.
Si lo prefieres, también puedes enviarnos el cupón cumplimentado por fax al número (91) 654 58 72.

OFERTA VÁLIDA SÓLO PARA ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA DE SUSCRIPCIÓN SUSTITUTIVA.



S.O.S. WARE

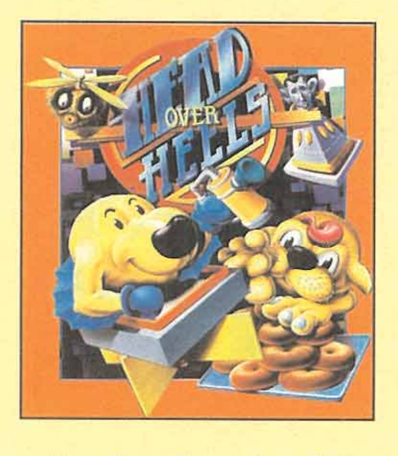
Más de uno se pensaba que su carta se iba a perder en la noche de los tiempos y que su llamada de auxilio no iba a ser contestada. Pues no. Aquí estamos con nuestro salvavidas, como cada mes. Y como en cada número, lo único que os pedimos, para facilitarnos la labor de contestar rápidamente vuestras dudas, es que nos especifiquéis el programa y el ordenador con el que jugáis o trabajáis. Gracias.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid

Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

HEAD OVER HEELS



¿Hay alguna forma de poder jugar con este genial programa para Spectrum en PC?

Javier Ortiz (Barcelona)

Como no está disponible ni creemos que lo esté, la única forma que conozco es jugar con el emulador de Spectrum del que os hablamos hace algún tiempo.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND II

¿Cómo puedo ganar el concurso de salivazos una vez cambiadas las banderas? ¿Qué debo hacer para coger el libro del gobernador? ¿Cómo se consigue la ceniza de la tumba?

Rafael Llopis (Madrid)

Para ganar el concurso primero debes beber el brebaje verde y ponerte mirando el viento. Conseguir el libro del gobernador es fácil sólo debes cambiarlo por cualquier otro. Para recoger las cenizas debes coger la llave de la cripta que está en la tienda de Stan, mientras éste está cerrando el ataúd con un martillo y clavos.

¿Cómo puedo conseguir "algo de la tela" de LeChuck en la batalla final?

Ignacio Fernández (Badajoz)

Usa una moneda en la máquina de bebidas y verás como ésta vuelve a caer, cuando LeChuck se agache para recogerla, cógele los calzoncillos.

¿Cómo puedo vencer a LeChuk en el modo "Fácil"?

Andreu Sánchez (Aitona-Lérida)

Igual que en el difícil, construyendo un muñeco vudú con los ya conocidos cuatro elementos.

¿Qué hay que hacer para que la mujer que alquila barcos te dé el antídoto para que el grog no te haga efecto?

David Paniagua (Madrid)

Ella te dará la botella de casi-grog que debes beber en lugar de la otra. Podrás conseguirla pegando el cartel de publicidad que te da la mujer encima de tu foto de "reward".

¿Cómo consigo el mapa de la casa del borracho?

Pablo Gavela (Madrid)

Debes colocar el espejo en el marco y el telescopio en la estatua; así lograrás que un rayo marque el lugar que te conducirá hasta el mapa.

AT-ONCE PLUS

Quisiera saber hasta qué punto es compatible un Amiga 500 con una tarjeta At-Once Plus y si podría jugar a programas como «Alone in the Dark», «Space Quest» o «Larry».

Juan Manuel Jaén (Cádiz)

La tarjeta de la que nos hablas ofrece un altísimo grado de compatibilidad pero sus aplicaciones se orientan más hacia el software de gestión ya que la gran mayoría de los juegos para PC requieren grandes configuraciones (procesador 80386, disco duro, tarjeta gráfica VGA, tarjetas de sonido) que no pueden conseguirse mediante la emulación con el Amiga.

GODS

No consigo hacer funcionar el truco de vidas infinitas para el juego «Gods».

José Manuel Vergara (Madrid)

El truco al que te refieres consiste en teclear SORCERY para obtener energía infinita, pero solamente funciona justo después de escoger la opción de introducir una clave de acceso.

TERMINATOR II



¿Existe algún truco para el «Terminator II» aparte del cargador y los pokes?

Agustín García (Madrid)

Existe en efecto un truco bastante útil. Consiste en detener el juego mediante la tecla P y a continuación pulsar, una después de otra, las diez teclas de función desde F1 hasta F10. Después de finalizar la pausa pulsando fuego podrás pasar de nivel pulsando la tecla Esc.

MANIAC MANSION

¿Cómo leo el numero inscrito en la caja fuerte?

Juan Carlos López (Valencia)

Con ayuda del telescopio y una moneda.

PROBLEMAS DE INCOMPATIBILIDAD

Tengo un Amiga 500 Plus y quisiera saber si hay alguna forma de eliminar las incompatibilidades que tiene con el Amiga 500.

Javier López (Bilbao)

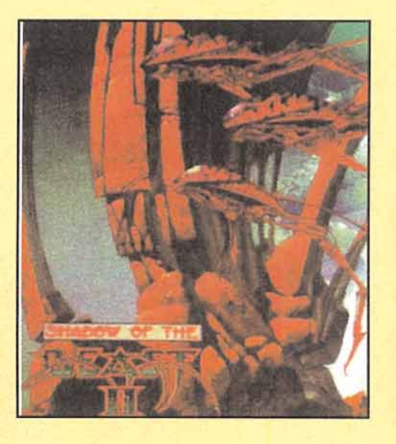
El 500 Plus incorpora la versión 2.04 del sistema operativo y un nuevo juego de chips llamados ECS, elementos ambos que causan grandes problemas a la hora de ejecutar juegos antiguos. Una posible solución es comprar un conmutador de ROMs, instalar en él la versión 1.3 del sistema operativo y utilizarlo con los programas que no funcionan en tu ordenador, pero en la mayoría de los casos seguirás teniendo problemas. Afortunadamente todos los juegos producidos con posterioridad al lanzamiento de los modelos 500 Plus, 600 y 1200 son compatibles con todos los modelos de Amiga.

Me gustaría saber si los juegos anteriores a la aparición del Amiga 500 Plus son compatibles con este modelo.

Alejandro Hernández(Hospitalet-Barcelona)

El Amiga 500 Plus incorpora un nuevo juego de chips llamado ECS y la versión 2.04 del sistema operativo, aspectos ambos que pueden causar problemas de incompatibilidad con programas antiguos sobre todo si manipulan a muy bajo nivel el hardware del ordenador. La única forma de saber si un programa concreto funciona es probarlo, pero podemos decirte que un estudio al respecto hecho en Inglaterra hablaba de un 35-48 por ciento de juegos incompatibles.

SHADOW OF THE BEAST III



¿Qué debo hacer para nivelar la balanza?

Luis Buñuel (Valencia)

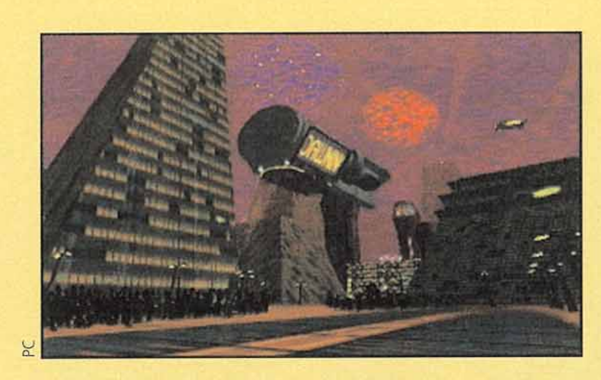
Para llegar hasta la balanza has empleado un elevador que recorre verticalmente un largo precipicio. La solución al problema consiste en colocar al personaje en el extremo izquierdo del elevador mientras sube para hacer que una roca suelta en la pared izquierda del precipicio caiga sobre el ascensor (repite el proceso varias veces si no lo consigues a la primera) ya que una vez arriba bastará con empujar la roca sobre la balanza para que se mueva lo suficiente como para alcanzar saltando el otro extremo.

SYNDICATE

EJECUTIVO EJECUTOR

La vida en el planeta Tierra ha cambiado mucho en los últimos años. Al principio, tal como se venía temiendo desde finales del siglo XX, el poder de las grandes compañías multinacionales creció hasta que se hicieron con el control de países enteros, y finalmente se desató una guerra comercial despiadada entre estas compañías que condujo a la creación de tres gigantescas mega-corporaciones con base en Europa, Estados Unidos y el Lejano Oriente. Durante decenios estas compañías gobernaron el mundo con mano autoritaria hasta que la corporación europea inventó el CHIP.

PC



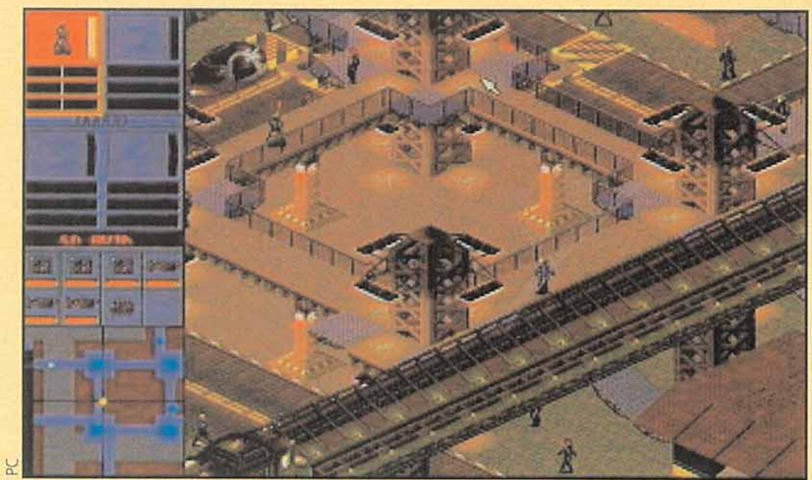
PC



PC

El CHIP era un pequeño aparato electrónico que, implantado en la nuca de una persona, era capaz de variar su percepción del mundo exterior y hacerle ver y sentir imágenes completamente distintas a las reales. Nacido como una manera de permitir a la gente evadirse de la miseria de su vida cotidiana, el CHIP se convirtió pronto en un poderoso medio de control de las masas y las tres corporaciones entraron en guerra entre ellas para conseguir el monopolio de su comercialización. Pero esta vez unas fuerzas externas iban a aprovechar la situación en beneficio propio.

Los Sindicatos del crimen, organizaciones que habían existido desde tiempos inmemoriales, se infiltraron en los laboratorios de las grandes corporaciones y consiguieron apoderarse de la tecnología necesaria para fabricar el CHIP. Mediante ejércitos de agentes controlados a distancia desestabilizaron a las tres orgullosas compañías y se convirtieron en los verdaderos amos de la Tierra. Desde entonces los Sindicatos controlan cada transacción comercial que se realiza en el planeta y luchan entre ellos por conseguir la supremacía total. →



PC

Antes de llevar a cabo una misión debemos hacernos con un equipo adecuado. Asimismo, es conveniente distribuirlo equitativamente entre los miembros del grupo.

ANTES DE EMPEZAR

«Syndicate» es un programa que combina elementos de arcade, estrategia, rol y aventura. En él representas a un joven ejecutivo de uno de estos poderosos sindicatos del crimen que, controlando un pequeño grupo de agentes, debe extender el dominio de su sindicato por todo el planeta. A bordo de un dirigible que sobrevuela las ciudades de este mundo del futuro, observas los movimientos de unos agentes que, controlados por el CHIP y dotados de las más avanzadas técnicas cibernéticas, ejecutarán tus órdenes con mano de hierro.

El contacto inicial con «Syndicate» puede resultar bastante confuso ante la aparente complejidad de los controles y la gran cantidad de información que aparece al mismo tiempo. Sin embargo es posible ponerse a jugar en pocos segundos para más adelante ir dominando los múltiples recursos del programa, control que será imprescindible en niveles superiores. A los primeros cinco minutos con «Syndicate» dedicamos el próximo capítulo.

LA PRIMERA MISIÓN

La segunda opción del menú principal nos conduce a un mapa del mundo dividido en 50 zonas. Al principio del juego solamente una, Europa occidental, parpadea para indicar que se encuentra lo suficientemente inestable como para caer en nuestras manos cumpliendo con éxito una misión. Pulsando sobre "Sumario" aparece una pantalla que explica con detalle la misión a realizar, que en este caso consiste en asesinar a un coronel que está desviando fondos para equipar a sus mercenarios.

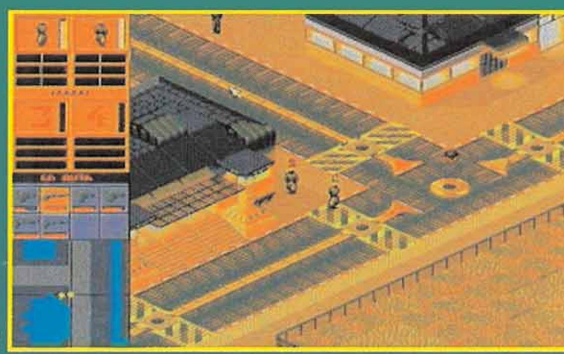
Extendiendo el mensaje con la opción "Info" averiguamos también que el coronel se encuentra en el edificio más al norte de su campamento y que hay al menos cinco guardias en la zona, y se nos aconseja el número de agentes a utilizar y las armas necesarias. Un nuevo click sobre "Acepta" nos conduce a la pantalla de selección de agentes, armamento y modificaciones. Dos agentes son más que suficientes para esta misión, de forma que desactivamos los números 3 y 4 pulsando el botón derecho del ratón sobre sus casillas. Cada uno de los agentes posee una pistola cargada, armamento suficiente para cumplir esta primera misión. Pulsando de nuevo sobre "Acepta" entramos finalmente en el corazón del juego. Nuestros dos agentes se encuentran a las puertas del campamento enemigo. La casilla que representa al primer agente resalta en color naranja para indicar que es el agente activo, y debajo de su casilla encontramos su inventario en el que por el momento sólo hay una pistola. Pulsando el botón izquierdo en cualquier punto de la pantalla principal el agente activo se mueve en esa dirección. Observa el scanner que ocupa la esquina inferior izquierda de la pantalla. El objetivo de la misión –el coronel que debe ser asesinado–, es un punto blanco que emite una señal circular que refleja su posición.

Tus agentes son los puntos gruesos amarillos y los círculos parpadeantes guardias, los edificios aparecen como bloques azules y las carreteras como líneas grises. El cursor se convierte en un punto de mira al colocarse sobre un personaje móvil, y si hemos seleccionado un arma del inventario pulsando sobre ella y el personaje se encuentra en el radio de alcance del arma dicho punto de mira será de color rojo para indicar que podemos disparar con el botón derecho del ratón. Es posible recoger las armas de los personajes muertos y añadirlas al inventario. Mueve el agente en la dirección señalada por el scanner eliminando a los guardias que salgan a tu encuentro. Al sentir tu presencia, el coronel abandona el edificio, e intenta tomar un vehículo para huir. Selecciona la pistola si no lo habías hecho antes, mueve el cursor sobre él y dispa-

LAS PRIMER

ESCANDINAVIA

El objetivo de la misión consiste en persuadir a dos científicos para evitar que sigan trabajando para el enemigo, lo que hace imprescindible el uso del persuasor. El primero de ellos está fuertemente protegido por tres guardias, y después de haber persuadido al segundo es preciso regresar a la zona de evacuación que se encuentra en las alcantarillas. Encontrarás gran cantidad de civiles inocentes en la ciudad y descubrirás la presencia de los primeros policías. No olvides recoger las armas de los enemigos muertos.



PC

ESCANDINAVIA: Una misión "facilita". Al menos no hay que eliminar a nadie. Con algo de persusasión será suficiente.

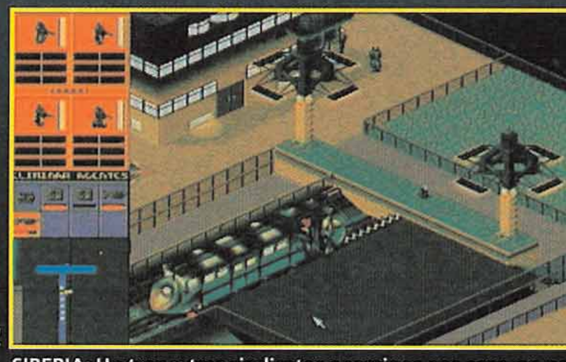
EUROPA CENTRAL

Debemos eliminar a los cuatro agentes enemigos que impiden que la ciudad caiga en nuestras manos. Para ello es imprescindible entrar en la zona mediante un vehículo capaz de sobrepasar las dos puertas de seguridad y, una vez elimina dos los objetivos, regresar al punto de partida a bordo del mismo vehículo. Puedes eliminar los cuatro agentes en cualquier orden y localizarlos no mediante la señal circular del scanner sino mediante los puntos rojos que los representan. A lo largo de la misión será casi inevitable acabar con algunos policías entrometidos y probablemente la mejor táctica para el éxito sea utilizar dos de los agentes en grupo.



PC

URALES: La fase ideal para los que tengan el dedo nervioso, ya que hay que disparar a todo lo que se mueva.



PC

SIBERIA: Un tren y tres sindicatos enemigos nos esperan para darnos una bienvenida tremendamente efusiva.



PC

MONGOLIA: Un científico es nuestro objetivo, pero las complicaciones vienen dadas por las dos alturas de los edificios.

EUROPA ORIENTAL

La misión consiste en eliminar a un científico que trabaja para el enemigo y es inmune al persuasor. Utilizando solo dos agentes debemos dirigirnos hasta el edificio en el que trabaja, en el sector suroeste de la ciudad, si bien en el camino seremos atacados por agentes del sindicato enemigo. Los policías se hacen especialmente numerosos al entrar en las instalaciones del complejo industrial, y comenzarán a dispararnos sin previo aviso.

URALES

Nuestro objetivo consiste en eliminar todos los agentes enemigos que quedan en una ciudad abandonada por el sindicato que la controlaba. Basta con utilizar dos de nuestros agentes ya que en la ciudad no quedan policías, pero debemos estar alerta ya que, después de bajar del edificio en el que comienza la misión usando una rampa, seremos atacados casi simultáneamente por ocho agentes enemigos. Una vez eliminados todos es necesario regresar al punto de partida.

SIBERIA

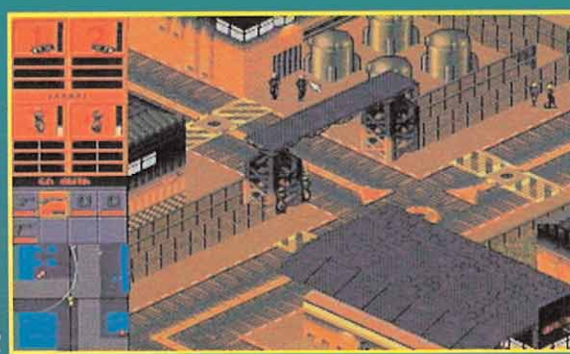
Nuestro grupo, formado por un mínimo de dos agentes que bien pueden ser los cuatro, debe realizar una labor de barrido de una ciudad antes de su ocupación, eliminando para ello a todos los agentes que tres sindicatos enemigos mantienen en la ciudad. Esta es la primera misión con una dificultad realmente seria ya que los agentes enemigos atacan en masa con armas de grueso calibre y reaccionan con cierta inteligencia escondiéndose si es preciso detrás de los edificios. En situaciones desesperadas el uso de la tecla de pausa puede ayudarnos a apuntar con precisión y ver las cosas con más calma. A partir de esta misión las ametralladoras se convertirán en arma imprescindible debido a su



EXTREMO ORIENTE: Muy peligrosa. El gran número de enemigos puede hacernos perder algún miembro del equipo.




EUROPA CENTRAL: El asunto se va complicando un poquillo. Lo más conveniente es usar sólo una parte del grupo.


EUROPA ORIENTAL: Los sindicatos enemigos empiezan a dar guerra y los policías no les van a la zaga. Mucho ojo.

gran alcance, pero recuerda que para conseguirlas tendrás que haber invertido dos veces en la investigación de armas automáticas (la primera inversión produce los Uzi y la segunda las ametralladoras). Desde el punto de partida al noroeste de la ciudad encontraremos un primer grupo de 8 agentes al sureste. Caminando hacia el extremo suroeste encontraremos una estación de tren, y subiendo al vagón seremos trasladados a la estación opuesta que es inaccesible de otro modo. Esta nueva zona de la ciudad está formada por calles más estrechas y zonas residenciales, y al noroeste encontraremos un nuevo grupo de ocho agentes. Eliminados todos aparecerá en el scanner la posición del punto de evacuación, situado en el patio de una casita en la que deberemos eliminar antes a sus dos ocupantes.

MONGOLIA

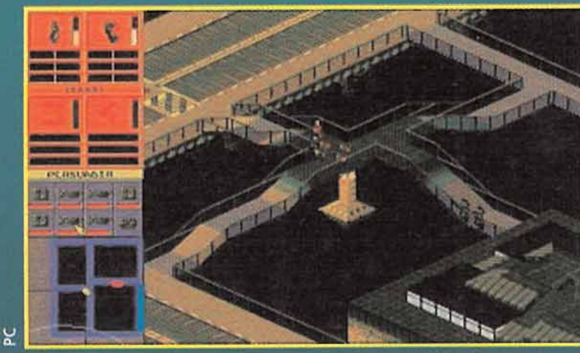
El profesor Valken, un importante científico, se encuentra en un laboratorio situado al sur de una ciudad en la que va a dar una conferencia. Nuestro grupo parte de una planta química situada al norte y tiene como misión persuadirlo. Los edificios de la ciudad se encuentran a dos niveles de altura y el laboratorio solo es accesible desde el nivel superior, de forma que nuestros agentes deben caminar hacia el sur, localizar la primera estación del monorrail y llegar hasta el tren subiendo por dos rampas consecutivas. El tren nos traslada a la próxima estación, situada cerca del laboratorio, donde el científico resulta presa fácil del persuasor, y para finalizar la misión debemos repetir el camino en dirección opuesta para llevar al profesor sano y salvo al punto de evacuación. A lo largo de la misión seremos atacados por 15 agentes enemigos y un buen número de policías.

EXTREMO ORIENTE

Con el objetivo de rastrear una ciudad antes de un ataque completo, nuestro grupo debe eliminar a todos los agentes enemigos. La misión es de fácil comprensión pero de difícil ejecución, ya que encontraremos nada menos que 26 agentes enemigos que atacan en grupos numerosos, y además algunos de ellos se encuentran en la parte de superior de edificios a los que se puede acceder mediante rampas.

KANCHATKA

Nuestro sindicato ha decidido asesinar a la esposa de un político que se niega a colaborar con nosotros. La mujer vive en una ciudad flotante y el equipo es desplegado junto a los muelles, pero desconocemos el lugar exacto donde reside. Sin embargo sabemos la situación de un informador que revelará esos datos si conseguimos persuadirle. El primer objetivo es por tanto localizar al informador, situado en una casita al suroeste de la ciudad, que bajo los efectos del persuasor revela la situación de la esposa del político en el extremo noroeste. Después de eliminar a los cinco agente s enemigos que nos atacarán al salir de la casita nos trasladamos al nuevo objetivo. La mujer está protegida por dos guardaespaldas armados con lanzallamas que la protegen dentro de su casa, y recomendamos el uso del persuasor para acabar con su resistencia (antes deberás haber persuadido varios civiles, y la misión será mucho más fácil si tus agentes están equipados con un cerebro de la versión 2 ó 3). A continuación es preciso evacuar a todo el grupo, tanto los agentes como las personas persuadidas, acabando con dos agentes que nos atacarán cerca del punto de evacuación.


KANCHATKA: No siempre se puede jugar limpio, pero que alguien no colabore con nosotros exige ciertas medidas.


KAZAKISTAN: Divide y vencerás. Pero, por si acaso, manten siempre la guardia para evitar sorpresas desagradables.

KAZAKISTAN

Tres sindicatos enemigos, además del nuestro, intentan hacerse con el control de una ciudad después de la muerte de su alcalde. Se aconseja esperar a que los grupos enemigos queden reducidos luchando entre ellos, pero lo cierto es que tendremos que localizar y eliminar a 26 agentes antes de dar esta misión por concluida.




Un pequeño mensaje parpadeante, justo encima del inventario, nos recordará en todo momento cuál es el objetivo prioritario de nuestra misión.

ra con el botón derecho del ratón cuando el cursor se haya convertido en un punto de mira rojo. El objetivo cae ante los disparos y la primera misión finaliza al pulsar la barra espaciadora.

PRIMERA MISIÓN CUMPLIDA

Después de una pantalla de información que recoge todas las incidencias de la misión recién finalizada somos devueltos al mapa del mundo. Pero ahora Europa occidental ha cambiado de color para adoptar el logotipo de tu sindicato y otro territorio cercano, desestabilizado por tu reciente éxito, parpadea para indicar que podemos lanzarnos a su captura. Este es, a grandes rasgos, el mecanismo de «Syndicate».

Una a una debemos apoderarnos de las 50 zonas en las que se encuentra dividido el planeta cumpliendo otras tantas misiones, pero las siguientes no van a ser tan fáciles como la primera y van a requerir armas, equipos y tácticas mucho más sofisticadas. Desvelaremos algunas de ellas en los próximos párrafos.

SELECCIÓN DE MISIONES

El dinero cumple un papel fundamental en «Syndicate». Obtener información, comprar armas, recargarlas, invertir en la investigación y desarrollo de nuevos prototipos y ampliar el detalle de los mapas son acciones que tienen un precio que se descuenta de los 30.000 créditos con los que comenzamos a jugar. La manera más directa de aumentar nuestros fondos consiste en el control de los impuestos. Al invadir una zona del globo sus habitantes quedan bajo nuestro control y automáticamente comienzan a pagar impuestos que se suman a los fondos de nuestro sindicato. Desde el mapa del mundo puedes pulsar sobre un territorio conquistado (de momento sólo uno) y aumentar los impuestos para conseguir más dinero, pero vigila en todo momento el mensaje que indica el estado de ánimo de la población. Impuestos muy altos pueden volver a la gente en tu contra y provocar una revolución que probablemente te obligará a cumplir una nueva misión en ese mismo territorio para recuperar el control. Baja por tanto los impuestos cuando la población refleje un estado inferior a "contentos" si no quieres tener que enfrentarte a males mayores. Es por eso que hay que cumplir un mínimo de 50 misiones para vencer en «Syndicate» que pueden ser más ante el ataque de los sindicatos enemigos y si no controlas bien los impuestos en las zonas ya conquistadas.

TRUCO

Existe un truco para comenzar el juego con más de 2,000 millones de créditos en lugar de los míseros 30,000 iniciales. Salva una posición en el slot número 1 (puedes hacerlo incluso antes de cumplir ninguna misión), sal del programa y, desde el sistema operativo, teclea DEBUG C:\SYND\SAVE\00.GAM para editar el fichero que contiene la información del juego salvado. Teclea E 117 7F y luego W seguido de Q para grabar el fichero modificado y volver al sistema operativo (todos estos comandos deben ser lógicamente finalizados con una pulsación de Enter). Si cargas este fichero desde «Syndicate» podrás comenzar a jugar con una cantidad mareante de créditos que te permitirá comprar armas a tu antojo, equipar todos tus agentes con las modificaciones de la versión 1e invertir fuertes cantidades en el laboratorio para desarrollar nuevas armas y equipos en muy poco tiempo.

Al cumplir con éxito una misión uno o varios territorios vecinos comienzan a parpadear. Es el momento de salvar la posición actual, escoger una de estas zonas, leer cuidadosamente el objetivo de la nueva misión y pasar a la pantalla de selección de agentes y equipos. Ampliar la información sobre la misión o el detalle del mapa que representa el escenario de la misión cuesta dinero. Es por ello que te recomendamos salvar tu posición al comienzo de cada misión, ampliar al máximo ambos elementos, tomar buena nota de todo y recuperar la posición anterior, yendo en esta ocasión directamente a la pantalla de selección ahorrando de ese modo una buena cantidad de créditos.

LA PANTALLA DE SELECCIÓN

Es una de las secciones más complejas de «Syndicate», pero la cuidadosa selección de agentes, tácticas y armamento que se realiza desde aquí va a ser responsable directa del éxito o fracaso de una misión. Una atenta lectura del objetivo de cada misión nos indicará el número ideal de agentes y el equipo necesario para completarla. Deshacerse de objetos inútiles que sólo serían una carga durante la misión, recargar armas y seleccionar el equipo necesario son labores que se realizan desde esta pantalla. Finalizada la selección un click en "Acepta" nos conduce a la verdadera acción.

El menú "Equipo". Comienzas el juego con ocho agentes, todos ellos controlados con el CHIP y preparados para obedecer ciegamente tus órdenes. Cuatro como máximo pueden ser manejados simultáneamente, y los otros cuatro esperan en la bio-cámara la oportunidad para ser reanimados cuando uno de los cuatro primeros agentes caiga en el campo de batalla. La bio-cámara tiene sitio para diez agentes más, y es posible capturar agentes enemigos e introducirlos en ella para ser luego utilizados como agentes propios usando un arma llamada persuasor (hablaremos de ella más adelante). Desde este menú es posible escoger en cualquier momento un agente de la bio-cámara que sustituya a alguno de los cuatro primeros.

El menú "Armas". Los cuatro agentes activos pueden ser armados uno a uno o todos a la vez seleccionando el icono de grupo (situado entre las cuatro casillas), y como ya sabéis no es imprescindible utilizar a los cuatro para una misión ya que es posible desactivar algunos de ellos pulsando el botón derecho del ratón sobre sus casillas. Por lo general dos agentes son suficientes para la mayoría de las misiones. Los agentes comienzan el juego con una pistola cargada, y desde esta pantalla es posible recargar armas usadas parcialmente en misiones anteriores, distribuir objetos entre los diversos agentes, vender armas robadas a enemigos muertos y comprar nuevos equipos. Solamente cinco están disponibles al comienzo del juego, pero es posible invertir en el laboratorio para acelerar el desarrollo de nuevas armas. Los cinco equipos iniciales son pistola, escopeta, persuasor, rastreador y equipo médico.

Las dos primeras son armas de diferente potencia y alcance, mientras que la tercera es un poderoso ingenio que anula la voluntad del objetivo sometiéndolo completamente a la persona que disparó, a la cual seguirá dócil como un cordero. Al comienzo del juego solamente es posible persuadir directamente civiles, y será necesario persuadir varios civiles para utilizar el arma con éxito sobre guardias, policías o agentes enemigos. Este número varía según la versión del cerebro de nuestro agente y depende de una escala de puntos de persuasión que puedes encontrar claramente detallada en el manual. El scanner revela la presencia de personas y vehículos en el área visitada por nuestro agente y el equipo médico, que se agota después del uso y puede ser recargado como cualquier arma, restablece la vitalidad del agente que lo lleva. Con el paso del tiempo y las inversiones en el laboratorio se incorporan nuevas armas y equipos. Entre ellos destaca el Uzi SMG, un arma automática ideal para el combate, y un rifle de largo alcance capaz de alcanzar objetivos muy lejanos. También podremos obtener lanzallamas, ametralladoras, rifles láser y lanzacohetes, así como bombas de tiempo y tarjetas de acceso capaces de abrir puertas de seguridad y identificarnos como policías.

El menú "Cambios" Como sabes, los agentes del Sindicato son seres humanos a los que se les ha implantado el CHIP y una serie de mecanismos cibernéticos que sustituyen a algunos de sus propios órganos. Estas criaturas, mitad hombre y mitad máquina, pueden ser mejoradas cambiando sus partes mecánicas por otras más avanzadas. Al comienzo del juego estas piezas (piernas, brazos, tórax, corazón, visión y cerebro) pertenecen a la versión cero, pero es posible comprar nuevas piezas de la versión 1 utilizando este menú. Aquí aparecerán además las mejoras de versiones posteriores (2 y 3) a medida que estén listas en el laboratorio. Las ventajas de las nuevas versiones saltan enseguida a la vista. Las nuevas piernas permiten caminar con mucha más rapidez, el nuevo cerebro mejorar la eficacia del persuasor, los brazos llevar armas más pesadas, el tórax soportar ataques enemigos y el corazón mejorar la resistencia física. Los tórax de las versiones 2 y 3 incorporan además un mecanismo de autodestrucción que se activa pulsando Control-D desde el teclado.

El CHIP era un aparato electrónico que, instalado en la nuca de las personas, era capaz de variar su percepción del mundo exterior.

El menú "Laboratorio". Desde aquí podemos seleccionar un arma (perteneciente a una de las categorías automática, pesada, asalto o varios tipos) o una modificación (piernas, brazos, etc., de versiones 2 y 3) e invertir parte de nuestros fondos para acelerar su desarrollo. Mediante una gráfica que representa el tiempo necesario para completar la investigación en función del dinero invertido podemos decidir con detalle el tiempo preciso para disponer de dicha arma o modificación.

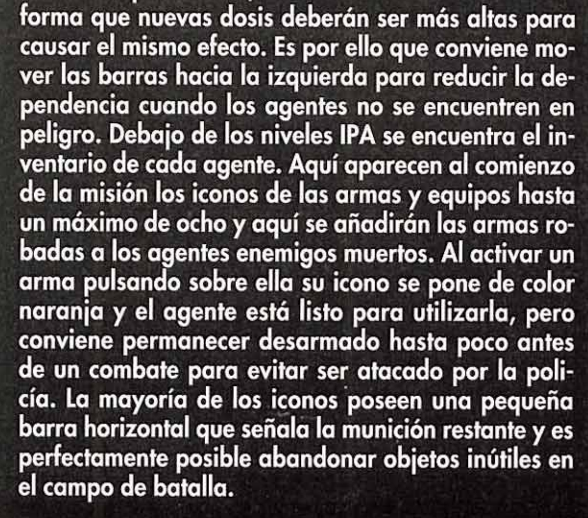
Lamentablemente sólo es posible desarrollar un equipo, y es preciso esperar a que finalice su desarrollo para escoger otro. Si tienes créditos de sobra invierte la cantidad máxima y así al término de la próxima misión el nuevo equipo estará ya listo. Cuando el nuevo elemento esté terminado seremos informados desde la pantalla que aparece al finalizar cada misión y los nuevos elementos estarán listos para ser comprados desde los menús "Cambios" y "Armas".

Conviene prácticamente desde el comienzo del juego comenzar a destinar parte de los fondos del sindicato al desarrollo de nuevos equipos, ya que algunos de ellos serán completamente imprescindibles en misiones avanzadas. Las dos armas automáticas (Uzi y ametralladora) son probablemente los objetos que deberás desarrollar en primer lugar, si bien los cerebros, tórax y piernas de las versiones 2 y 3 son también modificaciones de gran utilidad.

P.J.R.

EN EL CORAZÓN DE LA BATALLA

Las casillas de selección. Al comienzo de cada misión los agentes seleccionados aparecen juntos y listos para la acción. Cuatro casillas en la esquina superior izquierda de la pantalla nos permiten seleccionar el agente activo y un icono de grupo hace que todos los agentes se muevan y disparen a la vez. Cada agente dispone de una barra vertical que señala su vitalidad, la cual disminuye con los disparos enemigos y puede ser completamente restaurada utilizando un equipo médico, si bien también se repone lentamente por el mero hecho de descansar. Debajo hay tres indicadores horizontales llamados niveles IPA (Inteligencia, Percepción y Adrenalina) que modifican el comportamiento de un agente cuando no es controlado directamente y pueden ser alterados durante la misión para suministrar inyecciones de drogas que alteren estas tres variables. La inteligencia controla las reacciones del agente, la percepción regula la precisión del disparo y la rapidez de detección de un peligro y la adrenalina controla la velocidad de reacción. Las inyecciones tienen un efecto limitado y además producen dependencia, de forma que nuevas dosis deberán ser más altas para causar el mismo efecto. Es por ello que conviene mover las barras hacia la izquierda para reducir la dependencia cuando los agentes no se encuentren en peligro. Debajo de los niveles IPA se encuentra el inventario de cada agente. Aquí aparecen al comienzo de la misión los iconos de las armas y equipos hasta un máximo de ocho y aquí se añadirán las armas robadas a los agentes enemigos muertos. Al activar un arma pulsando sobre ella su icono se pone de color naranja y el agente está listo para utilizarla, pero conviene permanecer desarmado hasta poco antes de un combate para evitar ser atacado por la policía. La mayoría de los iconos poseen una pequeña barra horizontal que señala la munición restante y es perfectamente posible abandonar objetos inútiles en el campo de batalla.

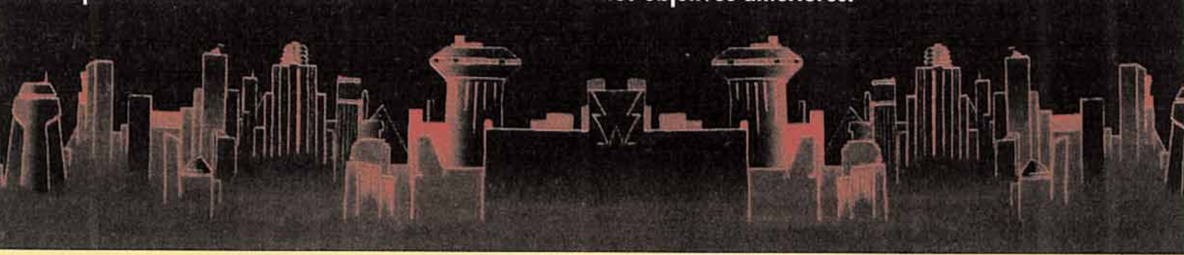


PC

El scanner. Como ya hemos indicado, los edificios aparecen en el scanner como bloques azules y las carreteras de color gris. Nuestros agentes son círculos amarillos, los civiles puntos blancos, los vehículos son cuadrados pequeños del mismo color y el objetivo emite una señal en forma de círculos que se expanden. También aparecen como círculos amarillos las personas caídas bajo la influencia del persuasor. Los enemigos se clasifican en policías, guardias y agentes de los sindicatos rivales. Los primeros se representan como círculos azules y solamente atacan a las personas armadas, por lo que son presa fácil de los agentes de los diversos sindicatos. Los guardias y soldados se representan en el scanner como círculos blancos parpadeantes mientras que los agentes enemigos son con diferencia los más peligrosos. Representados como puntos rojos atacan a nuestros agentes sin previo aviso y se acercan a ellos con gran rapidez, lo que les convierte en objetivo prioritario cada vez que sean localizados en el scanner. Sus mecanismos cibernéticos les hacen además mucho más resistentes al ataque que los policías, los cuales caen siempre al primer disparo.

Desarrollo de la misión. Nuestros agentes (uno o todos si se ha seleccionado el icono de grupo) pueden moverse pulsando el botón izquierdo del ratón en la dirección deseada, tanto en la pantalla principal como en la del scanner. La ventana de la misión no se mueve automáticamente con los agentes como lo hace la del scanner y es necesario desplazarla con el ratón o las teclas del cursor. La pulsación del botón derecho sobre un punto del scanner desplaza inmediatamente la ventana principal a ese lugar. Los agentes pueden utilizar vehículos pulsando sobre ellos, abandonarlos del mismo modo y controlar su movimiento por las carreteras.

Si el vehículo elegido es un tren el movimiento es automático hasta la próxima estación. Algunas misiones pueden tener varios objetivos o requerir que los agentes alcancen una zona de evacuación después de cumplir con éxito la misión, en cuyo caso aparecerán nuevas señales en el scanner a medida que cumplimos los objetivos anteriores.



CYBERRACE

Estamos en condiciones de afirmar que Cyber Dreams se ha superado a sí misma con «Cyber Race». ¿Razones? Bien, empecemos a enumerar: Gráficos en Voxel 3D, velocidad de juego vertiginosa, animaciones constantes, digitalizaciones gráficas y sonoras, asesoramiento general del producto por Syd Mead... y una dificultad endiadabladamente alta. Pero como en esta vida todo tiene solución, no os desesperéis si contempláis impotentes cómo, carrera tras carrera, vuestros enemigos hacen picadillo de terrano con trineo. Aquí intentaremos desvelaros los conceptos básicos que hay que tener en cuenta para alcanzar el éxito.

LA CARRERA DE LA MUERTE


PC


PC

La Cyber Race requiere habilidad, un agudo sentido de la estrategia, y una buena dosis de suerte. Sólo es posible vencer o morir.



Los primeros momentos de «Cyber Race» resultan algo confusos. De repente, en pantalla se desata una batalla espacial, en la que es posible ver cómo una estrella explosiona de modo brutal. Éste fue el origen de la Cyber Race, la carrera que sustituye a la cruenta guerra que enfrentaba a kaladasianos y terranos, y que estaba asolando la galaxia.

Nuestro objetivo en «Cyber Race» se define con una sola palabra: victoria. O eso, o morir, la decisión es simple. Pero no creáis que nuestro afán de vencer es algo surgido por generación espontánea. Existen dos importantes motivos para ello, y son, por un lado, proclamarnos conquistadores del universo conocido y, segundo, rescatar a nuestra chica, raptada por el malvado Dobbs. ¿Que quién es Dobbs? Paradójicamente Dobbs no es un kaladasiano, como resultaría lógico, sino un político terrano de ambición desmedida, para el que nuestro éxito en la competición significaría su gloria y la de Terran. Para provocar nuestra participación, sabedor de la habilidad que nos caracteriza pilotando un trineo, se llevó a la fuerza a Alyssia, nuestra novia o, mejor dicho, la del protagonista, Clay Shaw.

CONVERSAR SIEMPRE ES AGRADABLE

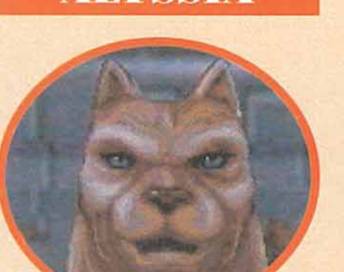
Tras la lograda introducción del juego, cuando en las primeras escenas observéis el maremagnum de diálogos y animaciones que aparecen en pantalla, tenéis dos opciones: os echáis a temblar o, simplemente, pasáis de ellos para entrar directamente en el juego. Craso error. Y éste es nuestro primer consejo: leed atentamente todos los diálogos que aparecen en los cajones, ya que en ellos se nos informa constantemente sobre nuestros objetivos, logros o fracasos, y las diferentes estrategias a seguir. Los principales personajes que nos darán estos valiosos datos son: Dobbs, Nardo y un ser parecido a un cruce entre oso hormiguero y tábano campestre, que es el narrador de la "película".

Tras la primera carrera, de la que podéis obtener información en uno de los recuadros adjuntos, comenzaréis a vislumbrar las distintas fases que hay que controlar en el juego. Estas son precarrera, carrera y postcarrera.

PERSONAJES


ALYSSIA


NARRADOR


BOOKER


CLAY SHAW


DOBBS


FRECKLES


KALEE


NARDO


TEETH

Ellos serán en buena parte responsables de nuestros éxitos y fracasos. Siempre que sigamos sus indicaciones, o alquilemos sus servicios en el momento adecuado, habremos dado un importante paso hacia la victoria. En la Cyber Race no hay medallas para los segundones.

ARMAMENTO

Esta lista se expone a modo orientativo para informar sobre la fiabilidad de cada unidad, y si puede ser más o menos recomendable para nuestros propósitos. De todos modos, los caminos a seguir en «Cyber Race» son prácticamente infinitos, por lo que nuestra elección también dependerá de aquellas armas con las que nos sintamos más a gusto.



PC



PC



PC



PC

NOMBRE	FIABILIDAD	DURACION	
LÁSER	Excelente	Ilimitada	RECOMENDABLE
MISIL LIGERO	Excelente	20 Disparos	MUY RECOMENDABLE
RAYO AGUIJÓN	Excelente	6 Cargas	MUY RECOMENDABLE
BLINDAJE LIGERO	Excelente	1 Carrera	RECOMENDABLE
MINA SPIKE	Excelente	12 Cargas	RECOMENDABLE
COMBUSTIBLE JUICE	Excelente	1 Carrera	POCO RECOMENDABLE
BLINDAJE BORGLUM	Excelente	Ilimitada	POCO RECOMENDABLE
DESTELLO ULNÁSICO	Buena	1 Carga	MUY RECOMENDABLE
PROYECTOR HOLOGRÁFICO	Mala	Ilimitada	POCO RECOMENDABLE
CEGADOR	Buena	Ilimitada	MUY RECOMENDABLE
PÚLSAR BIG BANG	Excelente	Ilimitada	MUY RECOMENDABLE
PISTOLA DE RAYOS BALA	Buena	8 Disparos	RECOMENDABLE
PIEL DE TIBURÓN	Excelente	1 Carrera	MUY RECOMENDABLE
PILOTO AUTOMÁTICO	Excelente	Ilimitada	RECOMENDABLE
ATAQUE ASISTIDO	Excelente	Ilimitada	MUY RECOMENDABLE
DEFLECTOR AUCAN	Excelente	Ilimitada	MUY RECOMENDABLE

LA ESTRATEGIA VA POR PARTES

En la precarrera, encontraremos dos opciones básicas: estrategia y equipo. La estrategia viene referida a las ventajas que es posible obtener en el mercado negro: información privilegiada, sabotaje en trineos rivales o tráfico de armas. La más recomendable para usar asiduamente es el sabotaje ya que armas de contrabando e información, excepto en casos muy puntuales, no serán imprescindibles.

En las opciones de equipo simplemente tendremos que realizar una serie de elecciones sobre armamento y blindajes, donde lo que habrá que vigilar es el dinero gastado. La razón es que si compramos algo por error y luego deseamos devolverlo, el dinero usado NO nos será reintegrado. Y en cuanto nos quedemos a cero de presupuesto, el juego habrá acabado para nosotros.

Por fin, llegaremos a la postcarrera. Aquí obtendremos un informe sobre nuestra actuación, los impactos recibidos, los enemigos derrotados, los créditos ganados, etc. Pero conviene que sepáis que es bastante importante, aunque pueda parecer algo evidente, que nuestro trineo reciba el menor número de impactos posibles. Esto es debido a que, si bien es bastante complicado que el trineo sea destruido en la carrera, un siniestro elevado de la nave nos obligaría a cambiarla por otra nueva, perdiendo todo el armamento y equipo acumulado. Lo más recomendable es comprar antes de cada competición un blindaje.

SANGRE EN LA PISTA

Decir que lo único que hay que tener en mente cuando entremos en carrera es ganar, resulta obvio. Pero aparte de eso, debemos considerar de forma seria varios datos, a saber: mantenerse en el trazado (señalado por los postes holográficos de color azul) el mayor tiempo posible revierte en conseguir un buen puñado de créditos; atender constantemente el indicador de aproximación de misiles, que para hacer las cosas "más sencillas" suelen venir por detrás, y vigilar a los que hay que esquivar mediante maniobras bruscas, moviendo el trineo de un lado a otro; usar el freno y la marcha atrás, ya que las minas spike son difíciles de evitar y los trineos rivales tienen la desagradable costumbre de esconderse tras los montículos del terreno. En esencia, esto es lo más importante. Teniendo siempre en cuenta estas premisas, ya deberemos fijarnos en cada carrera en particular en las advertencias y objetivos específicos sobre las mismas.

LOS CONSEJOS FINALES

Para terminar este somero repaso a los conceptos básicos que rigen en «Cyber Race», hay que advertir sobre varios puntos:

Dependiendo de nuestros logros o fracasos, el programa nos conducirá por caminos distintos en cuanto a objetivos en las carreras, posibilidad de rescate de Alyssia, etc.

Es conveniente ir variando las armas. No es aconsejable, por ejemplo, hacer siempre uso de los misiles ligeros, ya que, al avanzar la competición, los rivales, y, por supuesto, nosotros mismos, se irán haciendo más fuertes al equipar mejor sus naves.

No abusar del piloto automático. Se trata de una opción genial cuando vamos destacados y nadie puede alcanzarnos pero, en el caso –bastante frecuente– de que nos topemos de frente con una mina spike, o de que nos disparen un misil, será muy difícil salir a tiempo de la pista.

Bien, tan sólo nos resta desearos mucha suerte en vuestra particular batalla por la victoria y, para que centréis un poco mejor vuestros objetivos, leed los recuadros que acompañan a estas líneas y que tratan de facilitaros algo la vida.

F.D.L.

EL DESIERTO DE TSIDAN

El escenario de nuestras primeras carreras en la «Cyber Race» es idéntico, el Desierto de Tsidan. Su principal inconveniente, aparte de lo abrupto del terreno es que el sol nos cegará casi constantemente. Pero además, por supuesto, nuestros rivales no dejarán de acosarnos ni por un momento, por lo tanto, veamos nuestros objetivos y preparémonos para entrar en acción.



PC



PC



PC

PRIMERA CARRERA

Las opciones de armamento disponibles son: Misiles Ligeros, Minas Spike, Láser y Blindaje Ligero. Las más recomendables en este momento son los misiles y el blindaje.

Nuestra misión, aparte de entrar en el mejor puesto posible, consistirá en destruir la mayor cantidad de trineos Kaladasianos, ya que Mugyor ha escondido en uno un Púlsar capaz de fulminarnos de un disparo. Pero habrá que prestar atención para no atacar al de Mugyor, ya que es bastante más experto que nosotros, y todavía tenemos que prepararnos adecuadamente. También habrá que vigilar los trineos Drum. Uno de ellos nos ha tomado por su juguete, y no dejará de atacarnos en ningún momento. Sólo con mantenernos en pista durante las diez vueltas es posible ganar hasta 20.000 créditos.

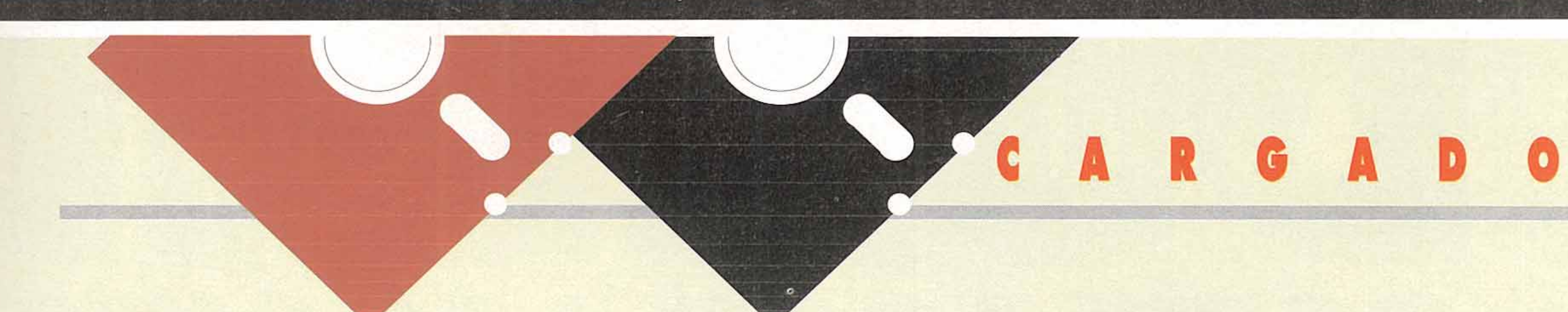
SEGUNDA CARRERA

De nuevo en el Desierto, nuestra vida peligrará por culpa de D´Rouk, el matón de Mugyor. Si nos libramos de él, conseguiremos la bonita cantidad de 2.000 créditos extra, más otros 750 que Dobbs nos cederá por trineo Cerebuno derrotado. La táctica más adecuada para ganar puestos es escudarnos en otros trineos y adelantar al pasar por meta.

Por cierto, el traficante de armas tiene una excelente Piel de Tiburón que nos puede venir de perlas en este momento. Un primer puesto equivaldría a 30.000 créditos más, por lo que apostar a nuestro favor nos vendría muy bien.

TERCERA CARRERA

Vaknar, un Drum, se ha aliado con Mugyor y ansía nuestra cabeza. Su eliminación supondría obtener 3.000 créditos extra. Pero además, cada kaladasiano fuera de combate vale otros 2.000 créditos. Realmente Dobbs se está mostrando muy generoso. Sería bastante recomendable que nos hiciéramos con un buen número de unidades de Misiles Ligeros, así como equipar también el trineo con un Láser.



CARGADORES

ULTIMA VII — PC



PC



PC



PC

```
10 'CARGADOR PARA EL ULTIMA 7 (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1993 *****
30 LINEAS = 15:DIM D% (LINEAS*22):CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 28743 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cu7.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CU7.COM. Copialo en el SUBDIR del ULTIMA 7 y ejecut
alo para   que tu personaje sea un superhombre."
140 DATA "BA2402B409CD21B8010CCD213C30722B3C397727A2F1"
150 DATA "01B8023DBAEC01CD217226A3E001E82500721EE84F00"
160 DATA "72198B1EE001B43ECD21B8004CCD21BAF601B409CD21"
170 DATA "B8FF4CCD21BA0B02EBF2BA1802B409CD21BEE2018B1E"
180 DATA "E001B90100BA4002B43FCD217214A040023A047405BE"
190 DATA "E201EBEE4681FEEC0175E7F8C38B1EE001B90000BA09"
200 DATA "00B80142CD217253C7064002FFFFC7064202FFFFB904"
210 DATA "00BA4002B440CD21723BB90000BA0500B80142CD2172"
220 DATA "2EB90200BA4002B440CD217222B90000BA0300B80142"
230 DATA "CD217215C7064202FF01C6064402FFB90500BA4002B4"
240 DATA "40CD21C3000055374E4255462E44415467616D653030"
250 DATA "2E7537000A0D4552524F523A20456E747265203020 79"
260 DATA "2039240A0D4552524F523A20452F53240A0D45737065"
270 DATA "72612E2E2E244E554D45524F2044454C205341564547"
280 DATA "414D452028302D39293A2024000000000000000000000"
```

AMERICAN GLADIATORS — PC



PC



PC



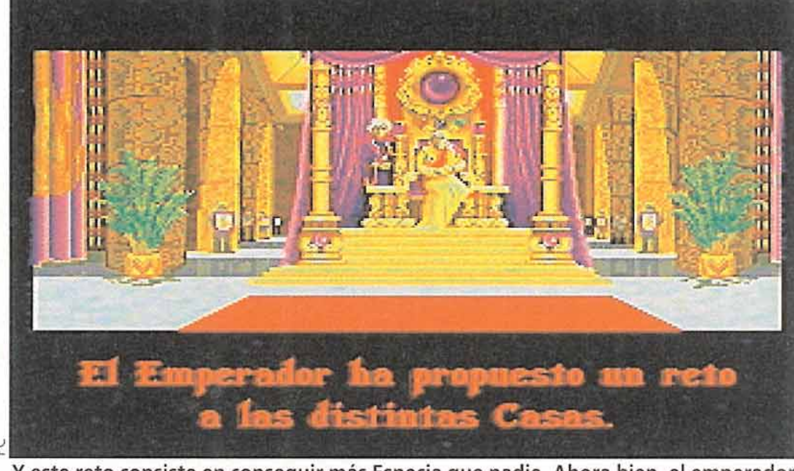
PC

```
10 REM -----------------------------------------------------------------------
20 REM Cargador de AMERICAN GLADIATORS    JESUS PEREZ SICILIA    CORDOBA '93
30 REM -----------------------------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CGLAD": NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=
15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego. Conseguiras"+CHR$
(13)+"que el gladiador enemigo no acumule puntos despus de cada fase."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB2890EB2090FA1E558BEC8E5E06813EEB9D268A", 2571
64001 DATA "750CC706EB9DB000C706ED9D90905D1FFBEA0000", 2398
64002 DATA "0000FA1E50535129C98ED9A184008B1E86000E1F", 1766
64003 DATA "A32601891E280129C98ED9C706840006018C0E86", 1643
64004 DATA "00BA2A01595B581FFBCD2700000000000000000", 1023
```

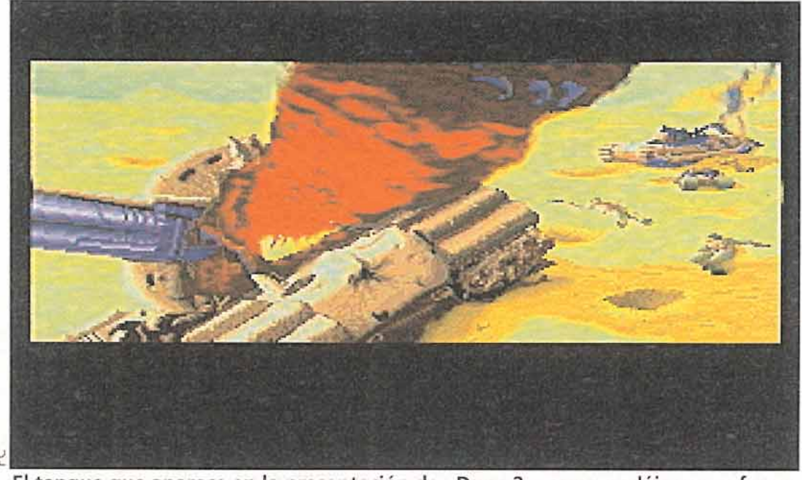
Desde hace poco tiempo, tenemos la oportunidad de disfrutar de la segunda parte de la saga "Dune" para ordenadores compatibles. Una segunda parte que nos transporta de nuevo al planeta Arrakis, esta vez para librar una grandiosa batalla por la conquista de la especia Melange. Como ya sabréis, esta sustancia sólo se desarrolla en el planeta de las dunas, y su escasez, unida a sus poderes, harán de su poseedor la persona más poderosa del universo.

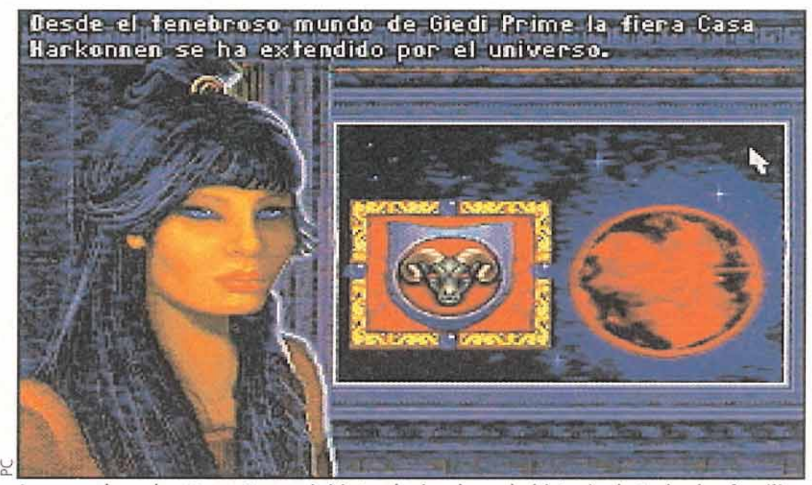


En efecto, esa es la clave de «Dune 2». La Especia es el elemento vital por el que compiten todas las casas que aparecen en este programa.



Y este reto consiste en conseguir más Especia que nadie. Ahora bien, el emperador tiene su casa favorita y eso es jugar con ventaja...


El tanque que aparece en la presentación de «Dune 2», como podéis ver, sufre un aparatoso ataque por parte de una casa enemiga. La lucha es a muerte.



La narradora de «Dune 2» nos irá introduciendo en la historia de todas las familias que participan en esta peculiar lucha por la Especia.

DUNE II
BATTLE FOR ARRAKIS



La potestad sobre el planeta Arrakis la ostenta el emperador Frederick IV. Sin embargo, el monarca tiene enormes deudas procedentes de sus artimañas para hacerse con el trono y pretende librarse de ellas con una campaña que le proporcione cantidades ingentes de Melange. Para ello, ha convocado a las más importantes casas del universo para que se disputen la concesión de extracción de la especia.

Nosotros podemos unirnos a cualquiera de las tres casas y luchar sin reglas, ni límites, por la conquista de Arrakis. Pero como sabemos que esto no es tarea fácil, en este artículo encontraréis algunos consejos para que os convirtáis en los amos absolutos de la especia.

Lo primero es saber que no estamos solos. Otras dos casas estarán luchando contra nosotros para hacerse con más territorio donde recolectar la Melange. Cada una de ellas tiene unas características relacionadas con su origen y carácter. Por ejemplo, los Atreides son justos y nobles (los buenos, vaya), los Ordos son especialistas en sabotaje y terrorismo y los Harkonnen son violentos, sanguinarios y salvajes, de acciones imprevisibles. También es bueno saber que cada casa posee un Mentat, una especie de ser biogenético que sirve para aconsejar y transmitir órdenes a sus señores. Le consultaremos cuando no sepamos que hacer en cada momento, aunque, por supuesto, su efectividad es limitada.

LAS PRIMERAS MISIONES

En los niveles uno y dos del juego, nuestra única misión será recolectar un número definido de especia. Además, sólo existirá una pequeña fuerza enemiga. Así que lo que tenemos que hacer es intentar no encontrarnos con cualquiera de sus unidades de defensa o de asalto, ya que en ese caso empezarán a atacarnos sin piedad. Para ello, construiremos una o dos refinerías de especia y enviaremos unidades de detección lo más lejos posible para encontrar campos de Melange cuanto antes y empezar así la recolección. En el segundo nivel, necesitaremos más cantidad de especia para seguir con el juego. Construyendo dos refinerías y siguiendo los mismos pasos que en la fase anterior, conseguiremos nuestro objetivo sin dificultad. Eso sí, manteniendo nuestras fuerzas de defensa cerca de la base para evitar cualquier ataque enemigo.

AUMENTA LA DIFICULTAD

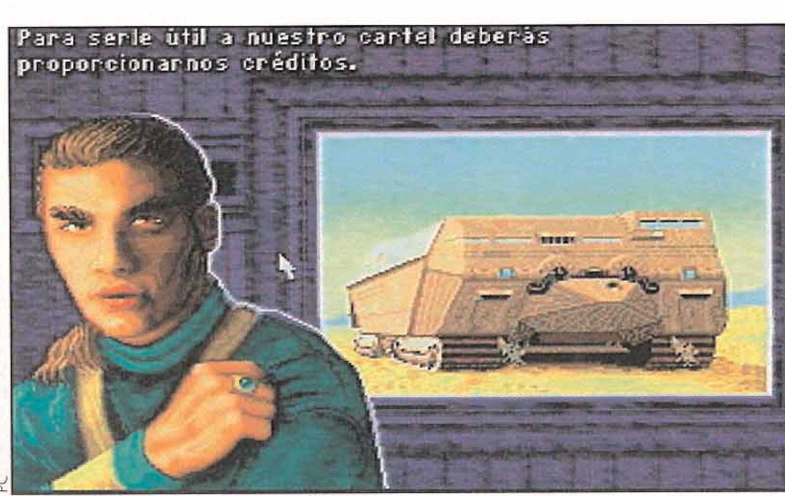
A partir del tercer nivel, entramos en la parte principal del juego. Ya no se tratará de conseguir un número específico de especia, aunque su recolección siempre es vital para construir bases más poderosas, sino que la estrategia militar será el factor predominante. Ahora tendremos que defendernos, atacar a las bases enemigas, e ir conquistando así nuevos territorios sobre el planeta.

Sigue vigente la necesidad de rodear nuestras bases con fuerzas de ataque o defensa, ya que, aunque el enemigo suele atacar sólo por una dirección, es posible que las unidades enemigas sean depositadas desde el aire en cualquier flanco, pillándonos por sorpresa.

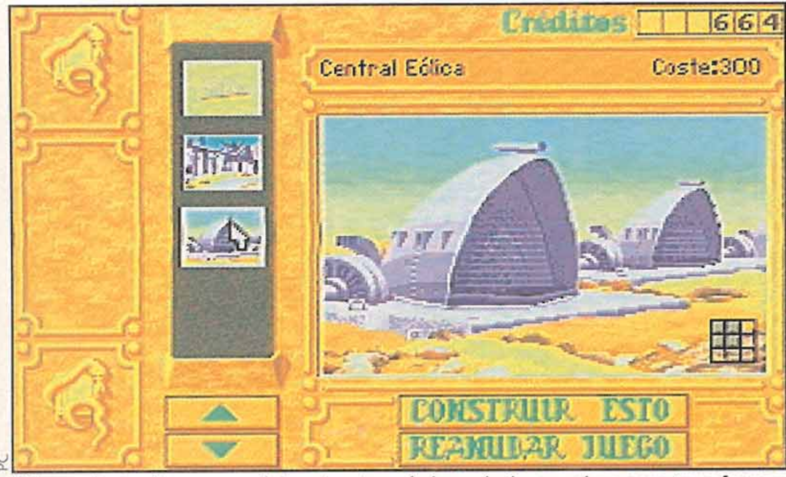
También hay que tener especial cuidado con las reparaciones de los edificios que constituyen nuestra base. Apuntando con el ratón a cada uno de ellos, se nos mostrará una información que incluye su estado y la posibilidad de mejora. Para mejorar nuestras instalaciones y hacerlas más efectivas, será condición imprescindible



El consejero de una de las casas también nos señala todos los elementos de la familia para la que trabaja, al igual que la utilización de cada uno de los mismos.



Otro consejero, más agraciado físicamente que el anterior..., esta vez de la casa de los Ordos. Esta familia es muy rica, gracias a lo sucio de sus métodos de lucha.



"El cazavientos", una compleja estructura de ingeniería, nos sirve para transformar el viento en la energía necesaria para construir nuestra base.

La segunda parte de «Dune» nos transportará de nuevo al planeta Arrakis, esta vez para librar una grandiosa batalla por la conquista de la especia Melange.

Según vayamos avanzando en el programa, utilizaremos un armamento cada vez más pesado y mucho más técnico.

que estén reparadas al cien por cien. De ahí la conveniencia de efectuar una revisión periódica de cada componente construido.

Según vayamos avanzando en el juego, necesitaremos cada vez armamento más pesado y especializado. Pero muchas veces será necesario construir antes otra clase de edificación. Por ejemplo: si nos vemos en la necesidad de obtener armamento pesado, como tanques y carros blindados, deberemos construir antes una planta de armamento ligero.

Una parte muy importante de nuestro sistema de defensa es el radar. Pero un radar de largo alcance supone un gran consumo de energía. Por eso es recomendable tener a nuestra disposición más de una trampa de viento (sistema de obtención de energía en Arrakis). De esta forma si una se nos avería o es atacada, el radar puede seguir funcionando con otra. Además, el enemigo atacará primero nuestras trampas de viento para dejarnos sin radar y poder perpetrar sus cruentos asaltos. Ni que decir tiene que estas trampas de viento deben estar en perfecto estado operativo en todo momento.

A POR ELLOS, QUE SON POCOS Y COBARDES

Llegados a este punto, donde los ataques se suceden, es conveniente saber algunas reglas para que nuestras bases no sufran demasiados daños. La primera es que no debemos construir los componentes de la base demasiado cerca unos de otros. La razón es que los Harkonnen y las fuerzas del emperador utilizan un arma especial llamada el misil de la muerte, cuya explosión afecta a una amplia zona, causando grandes daños. Por eso, si separamos nuestros edificios, el daño no será tan considerable. Esto es válido sobre todo para fases avanzadas del juego.

Otra regla importante es que nunca es bueno construir juntas instalaciones del mismo tipo. Si ponemos, por ejemplo, nuestras refinerías de especia juntas, un misil enemigo podría acabar con ellas de una sola vez, terminando con la posibilidad de recolectar especia, y por tanto, haciendo que seamos derrotados y perdamos la partida.

Y siguiendo con la defensa, existe un arma muy efectiva en estos casos llamada torreta de arma y misil. La construiremos una vez sepamos la dirección en la que se encuentra la base enemiga. Y lo haremos de forma que pongamos juntas (es la excepción de la regla anterior) cinco o seis unidades apuntando al enemigo. De esta forma, nuestra cosechadora podrá trabajar libremente mientras nuestras torretas mantienen alejado al enemigo.

Pero como la mejor defensa es un buen ataque, pasamos ya a ver la mejor forma de derrotar a nuestros enemigos. Lo primero es detectar mediante el radar o las unidades de inspección, la posición de la base enemiga. Una vez hecho esto, es importante saber el orden en el que debemos ir destruyendo sus componentes. Empezaremos por eliminar sus torretas de misiles, ya que si no, estas irán acabando con nuestras unidades de ataque según nos acercamos. Después nos dirigiremos a sus centros de construcción y los volaremos de la forma más rápida posible. A continuación, arremeteremos contra sus refinerías y contra los silos en los que almacenan su especia. De esta forma impediremos que sigan construyendo más plantas de producción. Por supuesto, sus trampas de viento también serán un objetivo prioritario en nuestros ataques. Con ello les dejaremos sin energía, y no podrán detectarnos con sus radares.

El juego también permite otra clase de estrategia, consistente en capturar instalaciones enemigas y utilizarlas contra ellos. Para poder efectuar esta operación deberemos cerciorarnos de que éstas se encuentren en status rojo, es decir, que estén debilitadas por nuestros ataques anteriores. Luego, todo lo que tenemos que hacer es dar órdenes a nuestras unidades de infantería para que se muevan sobre ellas y las tomen. De esta forma, sus instalaciones se convertirán en nuestras, y las podremos utilizar para atacar, con la ventaja de su proximidad a cualquier otra construcción enemiga.



Esta pantalla refleja los elementos básicos de una base, con todos los componentes que la harán apta para soportar un ataque..., o atacar.



El mapa de las conquistas de cada familia define perfectamente el territorio tomado por cada casa. Tres colores bien distinguibles: rojo, verde y azul.



Al contrario que la familia de los Ordos y la de los Harkonnen, los Atreides son "los buenos de la película". Negocian antes de pelear.

EL ÉXITO ESTA ASEGURADO

Tan sólo nos queda recomendaros las mejores armas para que el ataque sea suficientemente efectivo. Primero están los lanzadores móviles de misiles, ya que pueden alcanzar objetivos desde una gran distancia y destruirlos sin entrar directamente en la línea de fuego. Luego vienen los tanques pesados, ya que los podemos utilizar para proteger nuestras unidades de misiles antes de que sean alcanzadas por el enemigo. Por último, no podemos despreciar a la infantería, ya que su movilidad y su capacidad de acceder a lugares restringidos para la maquinaria pesada, unida a la posibilidad de ser utilizada para la captura de instalaciones enemigas, hacen de ella un elemento muy versátil entre nuestras fuerzas.

Y hasta aquí hemos llegado. Esperamos que con estos consejos y tácticas, la conquista de Arrakis se convierta en una realidad para vosotros. Pero, quien sabe, quizá el emperador os reserve alguna sorpresa tras vuestra victoria. O a lo mejor hay que esperar a DUNE III para saber sus verdaderas intenciones...

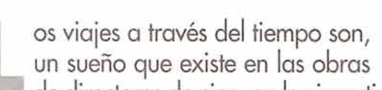
F.J.R.

A TRAVÉS DEL TIEMPO

TIME GAL

- MEGA-CD
- Aventura

MEGA CD



Los viajes a través del tiempo son, un sueño que existe en las obras de directores de cine, en las investigaciones de algunos científicos... y en la imaginación de mucha gente. A este amplio conjunto se han unido los programadores de WolfTeam, y han diseñado en disco compacto una aventura futurista para el miembro más joven de la familia Sega: el Mega-CD.

El argumento nos traslada al siglo XXI. Un grupo de estudiosos ha roto las barreras del tiempo gracias a la creación de una máquina transportadora, llamada "Pathforger". Durante el desarrollo de dicho artefacto, una chica llamada Raika estuvo preparándose duramente para viajar sin problemas. Sin embargo, no contó con Luda, la mente criminal más cruel de esta era. Éste, tras conocer la existencia de semejante invento, se dio cuenta del poder que podría proporcionarle, ya que con él le sería posible controlar el pasado y variar el futuro. Sin pensarlo dos veces, se apoderó del descubrimiento, saqueando el laboratorio donde se encontraba. Por fortuna, Raika (apodada Time Gal por sus compañeros) se encontraba allí y, justo en el momento en el que Luda conectaba la máquina, se introdujo en ella, viéndose envuelta en un torbellino que la llevaría de viaje por varias etapas de nuestra historia en busca del malvado delincuente.

MEGA CD

MEGA CD

El juego se desarrolla de forma parecida a la serie «Dragon's Lair» para ordenador. Para los que no conozcáis este sistema, os lo explicamos brevemente. Nuestra protagonista se moverá a través de los decorados con absoluta independencia. Sin embargo, en situaciones verdaderamente arriesgadas, nos llegará el momento de entrar en acción. Solamente existe una posibilidad para salvar cualquier obstáculo, que viene indicada de dos formas en función del nivel de dificultad que escojamos. En el primer caso, el marco de la pantalla presenta cuatro lentes en las cuatro direcciones posibles. Cuando sea necesario, se encenderá una de ellas, señalando el lugar hacia el que debemos movernos. Si se iluminan todas a la vez, significará que nos encontramos ante un inminente peligro y tendremos que pulsar el botón de fuego, con lo que Raika usará el arma conveniente. Por el contrario, si participamos en el nivel difícil, tan solo contaremos con que el objeto o lugar al que tengamos que ir se volverá de color blanco. Cuando finalicemos una fase en una escala de dificultad distinta a la de fácil, se nos proporcionará una clave con la que podremos ver más tarde la secuencia completa.

Por lo leído hasta aquí, podéis llegar a una clara conclusión: esto promete. Lo tiene todo. Un argumento que engancha desde el principio, ya que la posibilidad de viajar en el espacio-tiempo es de lo más fascinante. Los gráficos están compuestos por dibujos dotados de una gran calidad, debido principalmente a que cuentan con un gran colorido y definición. Respecto a las animaciones deciros que son soberbias y todo lo rápidas que deberían. La acción es trepidante y no tenemos un momento de descanso en todo el juego. Es más, si pasáramos todas las escenas que componen «Time Gal» seguidas, estaríamos sin ninguna duda ante una película de dibujos animados. Y lo mismo ocurre con la música. Si tenemos en cuenta que está grabada con la calidad digital que sólo el Compact Disc proporciona, y que es tan trepidante como el desarrollo de la acción, no nos queda más remedio que rendirnos ante lo que esta fantástica aventura nos ofrece.

Viajar con esta "chica del tiempo" resulta de lo más divertido.

85

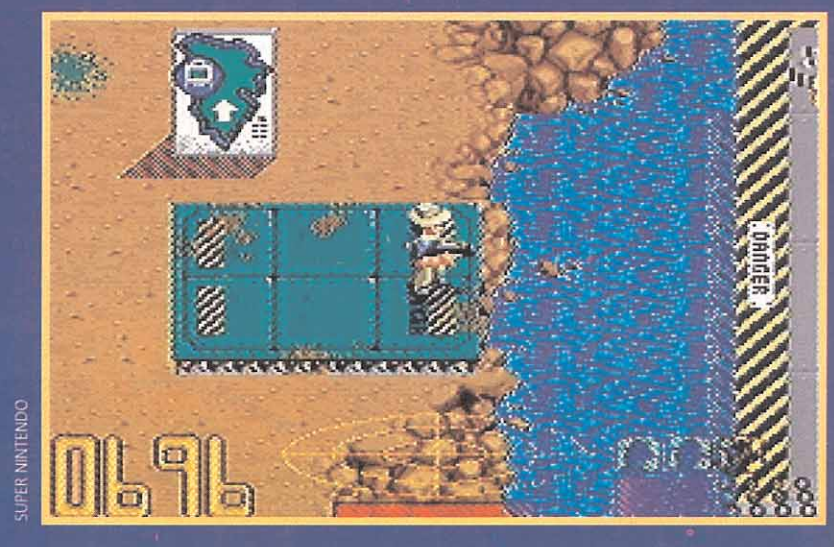
ORIGINALIDAD	61
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	85
SONIDO	87
DIFICULTAD	76
ANIMACIÓN	90

O.S.G.

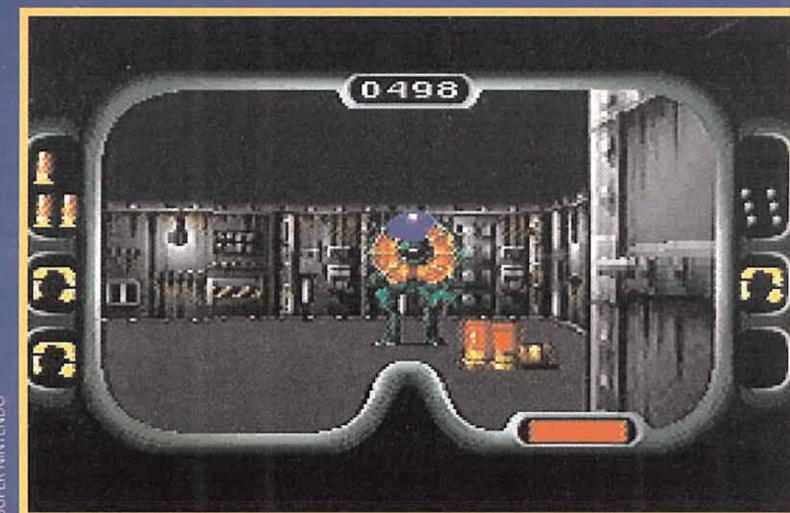
LOS MORDISCOS DEL JURÁSICO

JURASSIC PARK

- SUPER NINTENDO
- Aventura



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

En los 70 fueron las batallas en otras galaxias. En los 80, además, se le añadieron las aventuras de grandes héroes. Y los años 90 ya tienen un protagonista claro: los dinosaurios. Estos animales, que desaparecieron de la faz de la Tierra hace ya 65 millones de años por Dios sabe qué razones, se han ganado a pulso un lugar en nuestros pensamientos. Y cómo no, estaban obligados a darse una vueltecita por Super Nintendo. Dicho y hecho, ya los tenemos aquí dispuestos a comerse el mundo.

Como todos sabréis, la película «Parque Jurásico» está basada en el libro del mismo nombre de Michael Crichton. Pues bien, el hilo argumental de este videojuego está más cerca del filme que de la novela. La historia nos lleva a una isla llamada Nubla, situada a unos 180 kilómetros mar adentro del litoral de Costa Rica. En ella, un grupo de científicos ha estado trabajando durante varios años en el proyecto más ambicioso que la humanidad hubiera emprendido jamás: la clonación de dinosaurios.

Después de varios intentos y fracasos, habían conseguido reproducir un total de 15 especies distintas, cada una de ellas situada en una zona diferente de la isla cercada por vallas electrificadas para que ningún saurio lograra escapar. Desgraciadamente, alguien saboteó el sistema informático y, para más "inri", se desencadenó un violento huracán en todo el territorio, lo que provocó un cortocircuito en el flujo eléctrico que liberó a los terribles monstruos.

El Dr. Grant (personaje en el que nos encarnaremos) tendrá varias cosas que hacer para restablecer la paz en la isla. No hay que realizarlas siguiendo un orden específico, pero no debemos olvidar ningún detalle, ya que una acción repercutirá en otras posteriores. Así por ejemplo, deberemos recoger todos los huevos de velocirraptor que encontremos, hasta un total de 18, conectar el generador, encender el ordenador principal, conseguir las tarjetas de acceso a los diferentes lugares clasificados de alta seguridad... En fin, una serie de actuaciones que exigirán de nosotros toda la habilidad de que dispongamos para llevar a cabo tan complicada misión.

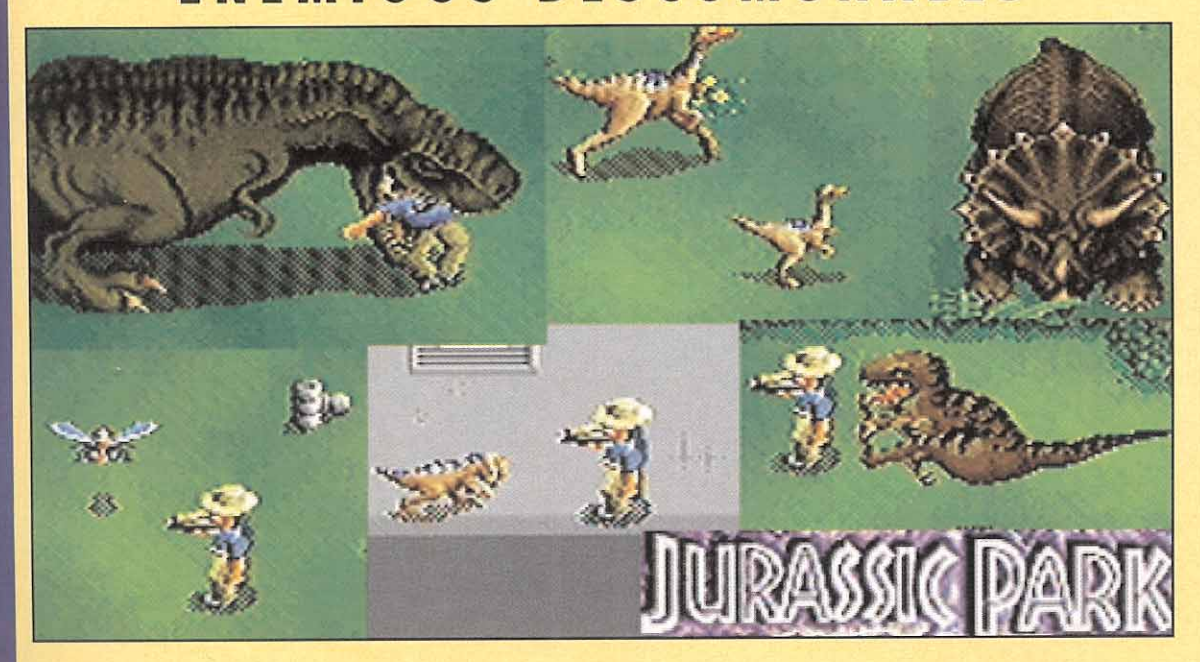
El programa presenta una perspectiva aérea, cuando nos encontremos en el par-

EL ÁRBOL GENEALÓGICO DE NUESTROS ANTEPASADOS



En Ocean han pensado absolutamente en todo, y no han dejado ningún cabo sin atar. Si por alguna razón hacemos un intermedio en la aventura, en pantalla aparecerá un cuadro en el que un simpático personajillo nos informará con datos referentes a los reptiles prehistóricos, tanto sobre los años en los que habitaron, como características físicas de cada uno. Por supuesto, nos hemos dejado alguna cosilla en el tintero para que seáis vosotros mismos los que descubráis los muchos secretos que rodean a los dinosaurios.

ENEMIGOS DESCOMUNALES



Uno de los aspectos que más llama la atención de este cartucho, al igual que ocurre en la película, es la impresión que causan los enormes y espectaculares dinosaurios. En este videojuego se han introducido varios ejemplares de los que aparecen en el libro, que reproducimos en las imágenes que acompañan al comentario. Todos ellos han sido realizados con gran detalle para regocijo y deleite de todos nosotros. Pero no os dejéis engañar, ya que en cuanto tengan la menor oportunidad os atacarán sin mediar palabra, con lo que ya os podéis dar por avisados.

que, para cambiar a una frontal en primera persona en el momento en el que entremos en los diferentes edificios, muy al estilo de los juegos de rol de ordenador tipo «Dungeon Master» o «Wolfenstein 3D». En las vistas externas destaca la elevada calidad de los gráficos. Cada uno de los animales que aparecen, desde un T-Rex hasta un "Compi" han sido elaborados con sumo cuidado, incluso, durante la huida, tendremos un enorme reptil prehistórico en primer plano, lo que hará que nuestro nivel de adrenalina se dispare. El interior nos ha dejado igual de sorprendidos. Unos perfectos decorados en tres dimensiones, con un ángulo de visión de 45 grados, y una velocidad de 10 imágenes por segundo proporcionan una suavidad de movimientos asombrosa. Algo que también ocurre en las zonas al aire libre, donde la animación del Dr. Grant (camina, dispara varios tipos de armas, salta, sube y baja escaleras, se agacha para recoger cosas...) y de los distintos tipos de "dinos" (muerden, corren, saltan, lanzan saliva venenosa...) resulta extraordinaria. Y del resto queda poco que decir. Todo lo relativo a efectos sonoros ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle, incluyéndose rugidos de los hasta ahora extinguidos animales, y unas bonitas melodías que nos harán compañía a lo largo de nuestra larga aventura. Y no decimos larga porque sí, ya que es bastante difícil de completar debido, en buena medida, a que hay mucho, pero que mucho territorio por explorar, repleto de enemigos de todas clases a los que nos enfrentaremos con tan sólo cuatro vidas. Afortunadamente dispondremos de continuaciones infinitas. E infinito será el tiempo que pasemos delante del monitor "enganchados" a esta alucinante historia.





SUPER NINTENDO

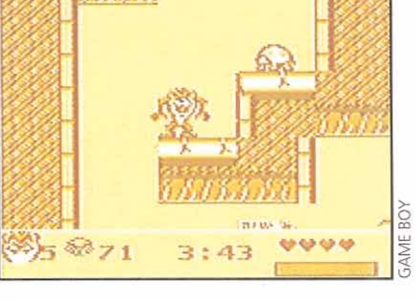
O.S.G.

Tercera obra maestra sobre «Jurassic Park», tras el libro y la película. **92**

ORIGINALIDAD	72
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	94
SONIDO	88
DIFICULTAD	83
ANIMACIÓN	92

UN DIABLILLO EN APUROS
TAZMANIA

- GAME BOY
- Arcade de plataformas



GAME BOY

Taz, es un animal que habita en las tierras de Tazmania y cuyo apetito es 10 veces superior al de Triqui. Pues bien, esta peculiar criatura, surgida de las mentes de la Warner, se ha convertido en toda una estrella y está visitando las pantallas de la mayoría de las consolas.

La historia nos lleva a la zona donde vive Taz junto a sus padres y hermanos pequeños. Sin embargo, su madre ha desaparecido. ¡Qué oportuno! Justo cuando llegaba la hora de la comida. Pero no sólo eso, sino que el resto de su familia también parece haberse volatilizado. No queda mas remedio que ir en busca de aquella que le dio la vida, ya que como se suele decir, "madre solo hay una", y además está muy hambriento.

Tendremos que guiar a Taz a través de cuatro territorios diferentes, plagados de seres hostiles que obstaculizarán nuestro avance. Así, nuestro protagonista viajará por la jungla, las cavernas de Condo, las minas y el desierto. Cada uno de estos lugares se encuentra dividido en varios niveles, al final de los cuales nos enfrentaremos con un súper enemigo, más difícil de derrotar que el resto.

Como veis, este cartucho parece tener varios elementos que suelen hacer que un arcade resulte todo un éxito. Sobresalen principalmente sus gráficos, de una calidad notable. Asimismo, cada una de las fases posee un decorado particular, en los que no falta apenas ningún detalle. Los movimientos están bien realizados, en especial la animación del gracioso diablillo, pero de la originalidad mejor no hacer demasiado comentarios, ya que ir en busca de la familia atravesando zonas altamente peligrosas no creemos que sea demasiado nuevo. Lo que sí llama la atención es la adicción. Es elevadísima, debido al carisma del protagonista y la velocidad que alcanza la acción en algunos momentos.

O.S.G.

Después de tanta acción y diversión, se nos ha abierto el apetito. **82**

ORIGINALIDAD	25
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	86
SONIDO	75
DIFICULTAD	74
ANIMACIÓN	84

LOS ÁNGELES GUARDIANES
STREETS OF RAGE II

- GAME GEAR
- Arcade



GAME GEAR

Nos encontramos ante una adaptación a la portátil largamente esperada y que no nos ha defraudado en absoluto. Los personajes protagonistas, salen a la calle con la sana intención de entretenerse un rato cascando malos, en busca del peor de todos, Mr. X. Este despreciable ser se esconde al final de las seis fases de que consta el juego, divididas a su vez en tres subniveles, que nos llevarán desde un parque de atracciones hasta la misma boca del lobo, pasando por un montón de escenarios de lo más variado. La acción es total, los enemigos numerosísimos, los objetos que tendremos que recoger incontables..., pero hay algo que destaca sobremanera: la sensacional animación de todos y cada uno de los personajes y la excelente música, obra del genial Yuzo Koshiro.

Por otro lado, podemos encontrar una gran variedad y diversidad de golpes, que nuestros héroes ejecutan a las mil maravillas. Y el resto del cartucho está a la misma altura en todo, gráficos, scroll, decorados, adicción, etc. Quizás el único punto en el que no se podría conceder una puntuación elevada sea la dificultad, ya que, sin ser tampoco un camino de rositas, la verdad es que con un poco de práctica no es en absoluto complicado llegar hasta el final.

F.D.L.

Toda la acción está en la calle de «Streets of Rage II». **88**

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	88
SONIDO	90
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	90

EL CABALLERO DE LA GUERRA
ROCKET KNIGHT ADVENTURES

- MEGA DRIVE
- Arcade

El mundo de Elhorn es un lugar dominado por la magia, el poder de la espada y las más sofisticadas máquinas, al que pertenece el reino de Zebulos. Su fundador y primer monarca, El Zebulos, luchó contra los invasores del barco sagrado "Pig Star" hasta que consiguió derrotarlos. Tras la liberación del emblemático buque, éste se conservó sellado bajo un cierre mágico, cuya llave fue custodiada por la familia real. Ante el temor de un segundo ataque, el rey decidió formar un ejército invencible al que llamó Rocket Knights. Sus armas serían cohetes y espadas místicas, y su preparación exhaustiva. ¿Por qué tantas molestias en proteger un navío?, os preguntaréis. La respuesta es sencilla. "Pig Star" encerraba una fuerza destructiva que aseguraba la paz en Zebulos.

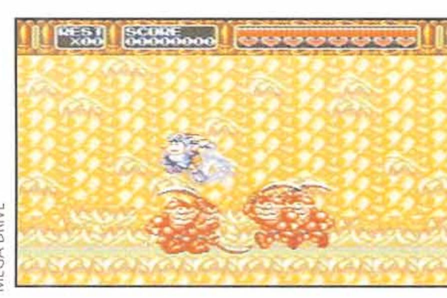

MEGA DRIVE


MEGA DRIVE

El actual líder de las fuerzas armadas es el bravo Sparkster, honor que obtuvo hace tiempo al expulsar del territorio al malvado Axler Gear, aunque, lo cierto es que han empezado a correr rumores sobre el regreso del criminal. Efectivamente, una avalancha de robots inician un violento ataque sobre el Imperio Zebulos y Axler Gear está entre ellos. Éste consigue entrar en el palacio y secuestrar a la princesa para canjearla por la llave que le permitirá acceder a "Pig Star".


MEGA DRIVE

El futuro del Imperio estará en peligro y vuestra misión será rescatar a la princesa e impedir que el terrible Axler reactive el poderoso barco. Os espera un largo trayecto para alcanzar vuestro objetivo, nada menos que siete fases divididas a su vez en varios subniveles. Afortunadamente, controlaréis al valiente Sparkster, espada y cohete en ristre, enfrentándoos contra una auténtica legión porcina. Los adversarios irán a pie o en vehículos motorizados, y no dejarán de acosaros continuamente para dificultar vuestro avance. Y eso que el recorrido no es un camino de rosas, ya que, en más de una ocasión, tendréis que adentraros en oscuros y peligrosos castillos donde encontraréis muchas sorpresas desagradables. Además, al final de cada nivel deberéis eliminar a un poderoso enemigo, lo que os costará sangre sudor y lágrimas.


MEGA DRIVE

«Rocket Knight Adventures» es un arcade de acción trepidante que no os dejará ni un momento de descanso. A sus excelentes gráficos y sonidos se unen ciertos toques de humor que os harán soltar alguna que otra carcajada. Destacan sobre todo las simpáticas animaciones de los personajes, así como divertidas situaciones en las que se verá envuelto nuestro protagonista.

Una aventura que garantiza la diversión durante horas.



ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	85

E.R.F.

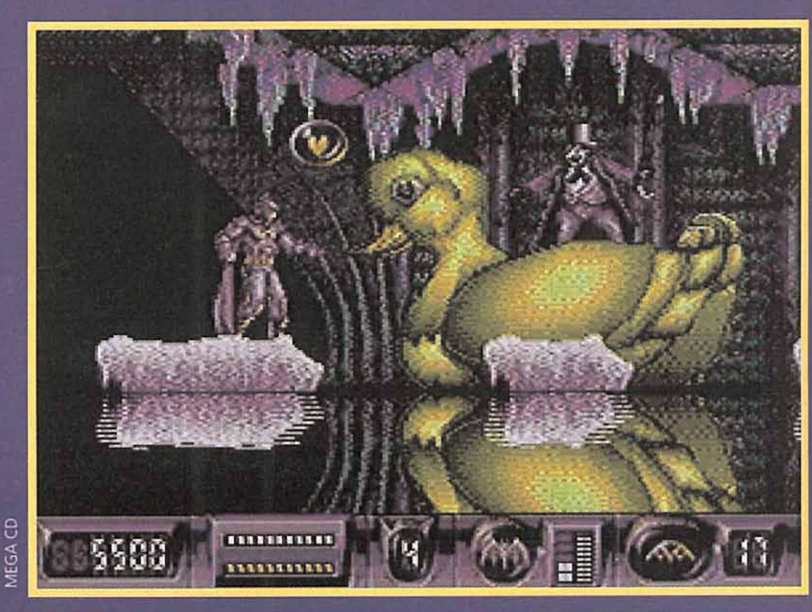
LA PERFECCIÓN EN MEGA CD
BATMAN RETURNS

- MEGA CD
- Arcade

Después de que «Batman Returns» llegara a esta redacción y pasara por las manos de todos los redactores de esta vuestra revista, no se podía negar que la decisión era unánime: el juego es una autentica maravilla. O tal vez tendríamos que decir los juegos. Sí, habéis leído bien, porque este nuevo título para el Mega CD incorpora dos programas distintos, uno de plataformas y otro de conducción, los cuales pueden jugarse por separado o a la vez. Aunque si queréis disfrutar del placer de ver el final de «Batman Returns», tendréis que jugarlos juntos.

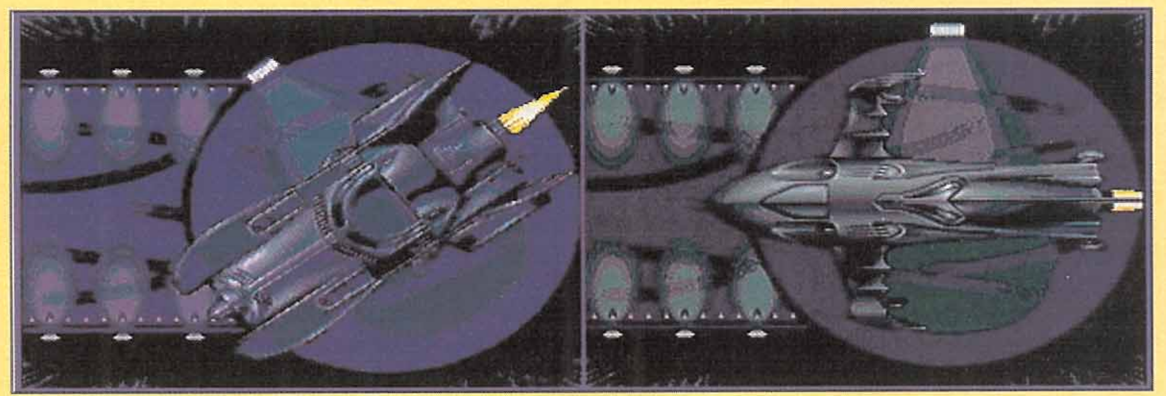

MEGA CD

Batman retorna de nuevo la ciudad de Gotham City, la cual parece que está predestinada a no tener ningún momento de paz. Así, cuando Bruce Wayne estaba todavía disfrutando los sabores de la victoria, tras haber acabado con el malvado Joker, se ve de nuevo obligado a entrar de nuevo en acción. Esta vez un duro, perverso y frío villano, apodado con el nombre de "El Pingüino", será el contrincante del hombre murciélago. Un cruel villano sediento de poder que es capaz de cualquier fechoría y luego utilizarla en un complot para incriminar a "El Cruzado de la Capa Negra", poniendo en su contra a todos los habitantes de la ciudad. Pero Batman no sólo se tendrá que enfrentar al Pingüino y a su Banda del Círculo del Triángulo Rojo. También se unirá a esta lucha Catwoman, una sagaz felina, reina de los látigos, que entra y desaparece de la batalla como un gato negro del que no hay que fiarse nunca.


MEGA CD

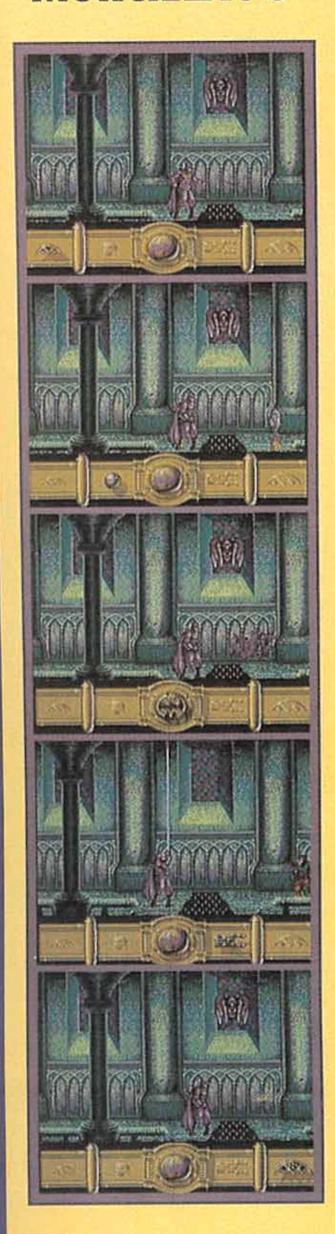
El juego está dividido en cinco actos o fases: la ciudad de Gotham, Wonderland, el circo del Triángulo Rojo, las Alcantarillas de Gotham y la Guarida del Pingüino. En ellos se alternarán a su vez escenas de plataformas, junto con otras de conducción y disparos. Para avanzar, contamos con la ayuda de diferentes armas y artefactos que están en el Batcinturón o en los Batvehículos. El Batmóvil dispone de un cañón de doble disparo y mortíferos misiles, que se pueden reponer recogiendo unos cubos que encontraremos en nuestro recorrido. En las fases de plataformas, Batman, además de su supertraje, tiene en su Batcinturón cinco originales herramientas que le servirán para ayudarle en la lucha contra bufones saltarines, payasos malévolos, motoristas suicidas y los malvados Catwoman, y El Pingüino.

LOS VEHÍCULOS



Son los dos elementos de transporte de nuestro superhéroe. El primero de ellos es el famoso Batmóvil, un coche con vida propia, fiel a los mandatos de su amo. Y Batskiboat es un vehículo no menos original, con el que Batman se desplaza por el agua. En otras palabras, la versión acuática del Batmóvil.

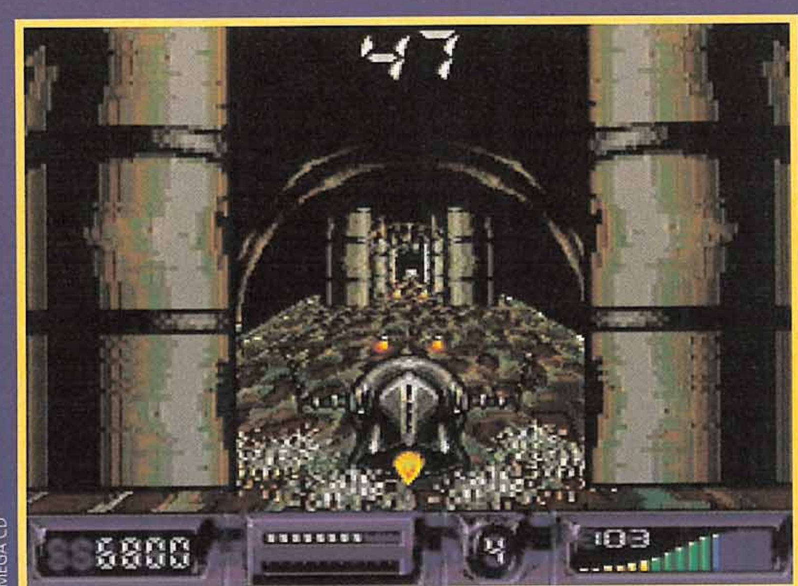
LAS "GARRAS" DEL MURCIÉLAGO



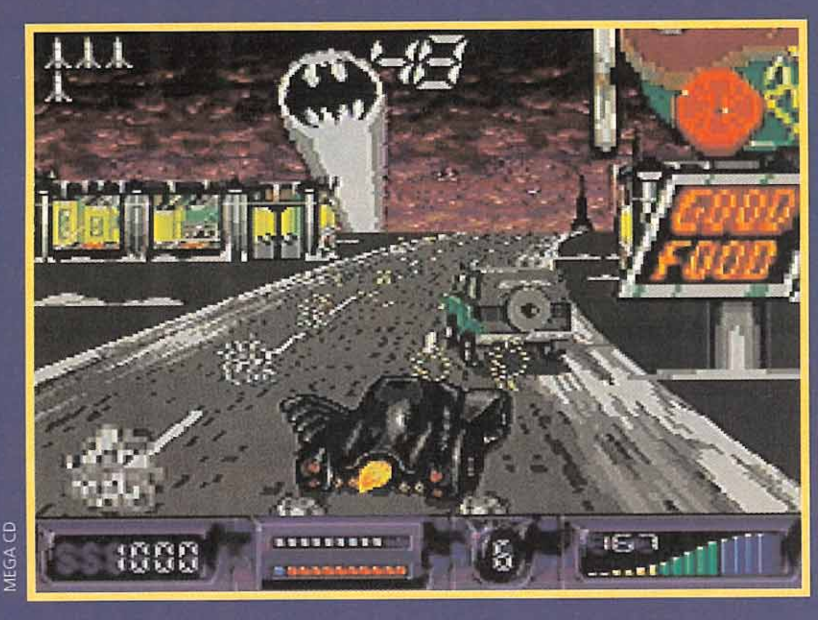
Las "herramientas" de Batman se pueden clasificar en armas y complementos. Así, tenemos la "lluvia" de murciélagos, las pequeñas cuchillas volantes y las bombas de humo. El accesorio es su famoso gancho.



MEGA CD



MEGA CD



MEGA CD

Lo cierto es que resulta complicado valorar el resultado final de este «Batman Returns». Uno no sabe por dónde empezar ya que casi todo en el mismo es excepcional. La primera valoración genial, es la posibilidad que nos brinda de poder disfrutar dentro en un mismo juego dos géneros tan distintos y entretenidos como son el de plataformas y el de conducción. Es en este último sobre todo, es donde se ponen de manifiesto las extraordinarias posibilidades que el Mega CD. La sensación de velocidad que nos hace sentir el Batmóvil por las calles de la ciudad, y el Batskiboat por las extensas y enrevesadas cloacas, pocas veces la habíamos vivido con tanto realismo. Las fases de plataformas tampoco están nada mal, pero la verdad es que se quedan un poco deslucidas ante las de los Batvehículos. Pero no os confundáis, su adicción y entretenimiento os engancharán también durante horas.

Otro aspecto que nos ha encantado de «Batman Returns» es la perfecta combinación entre gráficos y sonido. Su calidad gráfica es todo un regalo para la vista, con unos efectos de rotación, definición y ambientación escénica ciertamente sorprendentes. Respecto al sonido, ninguna banda sonora de otros juegos puede equiparse a la de «Batman Returns»: es sencillamente perfecta. Sus extraordinarias melodías junto con sus cuidados efectos sonoros, forman una perfecta armonía con la acción del juego.

La verdad es que nos faltan palabras para definir este «Batman Returns». Es la estrella, es ese título que el Mega CD necesitaba para despegar de una vez, el juego que se convertirá en el buque insignia del CD de Sega.

E.R.F.

92 — Excepcionales gráficos, música, adicción, etc., ¿algo más?

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	90
SONIDO	92
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	90

CUATRO HÉROES Y UN DESTINO

ARCUS ODYSSEY

- SUPER NINTENDO
- Rol/Aventura

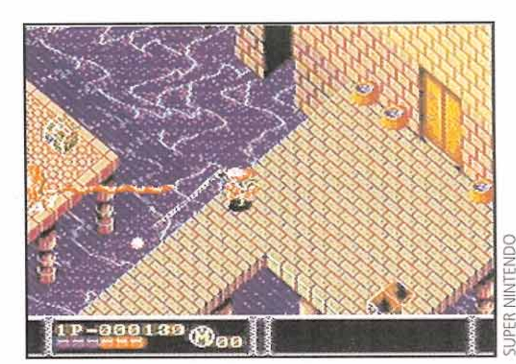
El Rol es un género al que los usuarios de consolas no suelen estar muy acostumbrados puesto que existen pocos títulos en este formato. «Arcus Odyssey» viene a aportar su granito de arena, aunque tampoco se puede decir que sea un juego de rol puro; más bien se trata de una videoaventura, con toques de JDR.

El juego nos sitúa en la inhóspita tierra de Arcus, en la época en que reinaba la espada y la brujería. En este lugar vivía Castomira, una malvada bruja. Su poder era inmenso y su sabiduría en el uso de la magia negra era incalculable. Un día decidió utilizar este malévolo potencial contra el pueblo de Arcus y no pararía hasta conseguir que todo el mundo viviera y trabajara para ella. Numerosos y valientes guerreros lucharon y opusieron resistencia ante la bruja, pero sus armas resultaban inútiles ante los potentes hechizos de Castomira. Sólo un carismático personaje logró interponerse a sus planes: la Princesa Leaty. Durante varias lunas las dos damas lucharon prácticamente sin descanso. En sus combates arrasaron muchas tierras y lugares, pero al final la heredera salió victoriosa y desterró a Castomira del reino para siempre. La princesa, para evitar que los habitantes de su reino estuvieran indefensos ante otro ataque, forjó una espada a la que llamó "El Poder de Leaty". Este arma guardaba mucho poder en su metal y sería custodiada, durante siglos, por los reyes de Arcus. Pero un hecho inesperado ha ocurrido: los seguidores de la bruja han conseguido robar a "El Poder de Leaty"... Tendremos que recuperarla antes de que Castomira aumenta más su poder.

Para evitarlo, el juego nos da la oportunidad de elegir un personaje de entre cuatro disponibles, es decir: un noble guerrero, un mago, una arquera y una heroica heroína, para conseguir recuperar la espada mágica. Podrán tomar parte hasta dos jugadores a la vez, aunque en el camino habrá muchos otros personajes que se unirán a nuestro equipo. Como en todo juego de Rol, no podía faltar la magia. Por los pasillos de los laberintos y mazmorras encontraremos gran cantidad de pociones y objetos mágicos con los que podremos obtener distintos hechizos y ayudas.

«Arcus Odissey» es un juego aceptable, sin grandes pretensiones: no sobresale en nada, pero tampoco es malo. Sus gráficos dejan algo que desear, teniendo en cuenta que está en una consola de dieciséis bits, y su sonido, a pesar de lo variado que es, tampoco se le puede calificar de excepcional. Recomendado sólo para los aventureros incondicionales.

E.R.F.



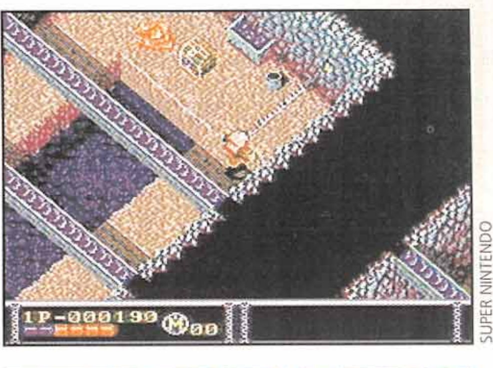
SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

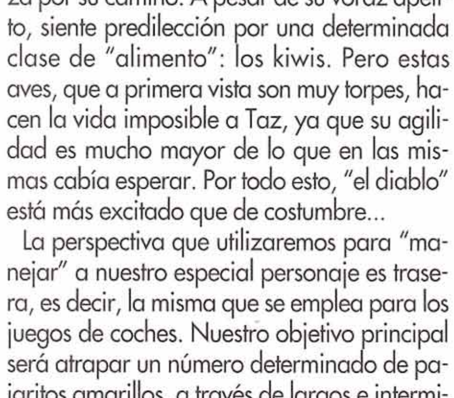
69 — Una modesta, pero aceptable, incursión del rol en las consolas.

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	68
ADICCIÓN	75
SONIDO	65
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	60

PREDILECCIÓN POR LOS KIWIS
TAZ-MANIA

- SUPER NINTENDO
- Arcade

Aparte de los simpáticos personajes de Walt Disney, otros dibujos animados que se llevan la palma en cuanto a aceptación popular son los de la Warner Bros. Sus aventuras y desventuras son ideales para traspasarlas al mundo del software de entretenimiento, como así lo demostró en su momento el excepcional programa de los «Tiny Toons». También de la mano de la Warner Bros., ahora nos llega "el diablo de Tazmania", o «Taz-Mania», como se prefiera. Como ya supondréis todos, en este juego nos toca interpretar el papel de Taz, una bola peluda con patas que devora todo, comestible o no, que se cruza por su camino. A pesar de su voraz apetito, siente predilección por una determinada clase de "alimento": los kiwis. Pero estas aves, que a primera vista son muy torpes, hacen la vida imposible a Taz, ya que su agilidad es mucho mayor de lo que en las mismas cabía esperar. Por todo esto, "el diablo" está más excitado que de costumbre...



SUPER NINTENDO

La perspectiva que utilizaremos para "manejar" a nuestro especial personaje es trasera, es decir, la misma que se emplea para los juegos de coches. Nuestro objetivo principal será atrapar un número determinado de pajaritos amarillos, a través de largos e interminables caminos, en un tiempo límite y sin que se nos agote la barra de salud. Si cumplimos estos tres objetivos, entonces accederemos al siguiente nivel. Pero no creáis que cazarlos va a ser fácil; los Kiwis son criaturas rápidas e inteligentes. Cuanto más cerca estemos de ellos y creamos que los tenemos en nuestras manos, de repente saltarán o saldrán disparados, haciendo inútil nuestro intento.

Como factores en contra tendremos personajes y obstáculos que harán más difícil nuestra caza. Wendalf T. Wolf, por ejemplo, es un neurótico personaje que se colocará encima de nosotros dificultándonos la visión. El Pterodactyls es un ser que si nos atrapa, nos hará retroceder un largo camino. Este hecho es muy peligroso, puesto que si nos descuidamos, surgirá de la nada She-devil, la "novia" de Taz, que nos abrazará con tanto entusiasmo que no nos dejará avanzar y quedaremos eliminados del juego.

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

«Tazmania» es un juego con una buena concepción técnica, sencillos y vistosos gráficos, suaves scrolls y graciosas animaciones de los protagonistas. En cuestión de sonido, «Tazmania» es algo mediocre: los efectos son escasos y las melodías resultan algo machaconas. Y lo peor de todo es que adictivamente resulta algo bajo. Los niveles son muy parecidos entre sí, algo que hace que el desarrollo del juego resulte bastante monótono, así como la misión a realizar: todo se limita a ir corriendo sin parar intentando atrapar a los incordiantes Kiwis.

En definitiva, «Tazmania» es un cartucho simple que a pesar de todo puede llegar a ser entretenido, gracias al humor siempre presente durante el juego y a las creaciones de la Warner Bros.

E.R.F.

Un cartucho entretenido, repleto de golpes de humor.

76

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	70
SONIDO	60
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	75

UN SUEÑO HECHO REALIDAD
ALADDIN

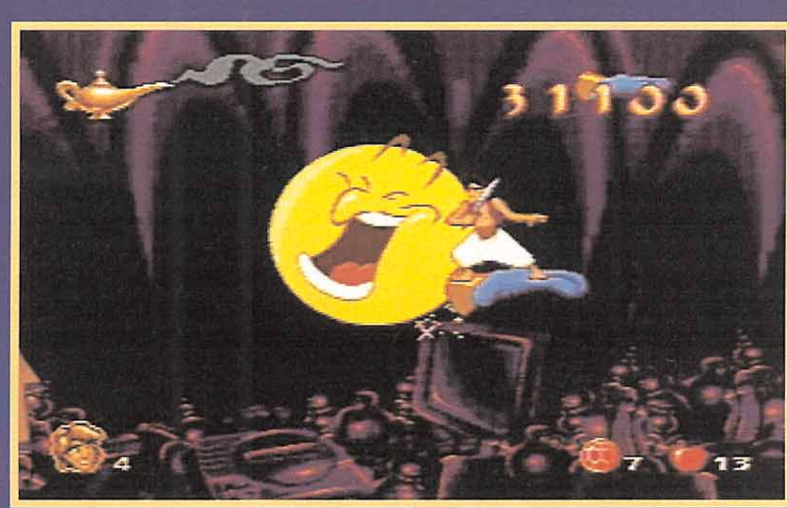
- MEGA DRIVE
- Plataformas

La factoría de sueños más grande y famosa del mundo ataca de nuevo. Lo hace con una historia mágica, emotiva, de una belleza inusitada... Una historia en la que el protagonista absoluto es, cómo no, el amor.

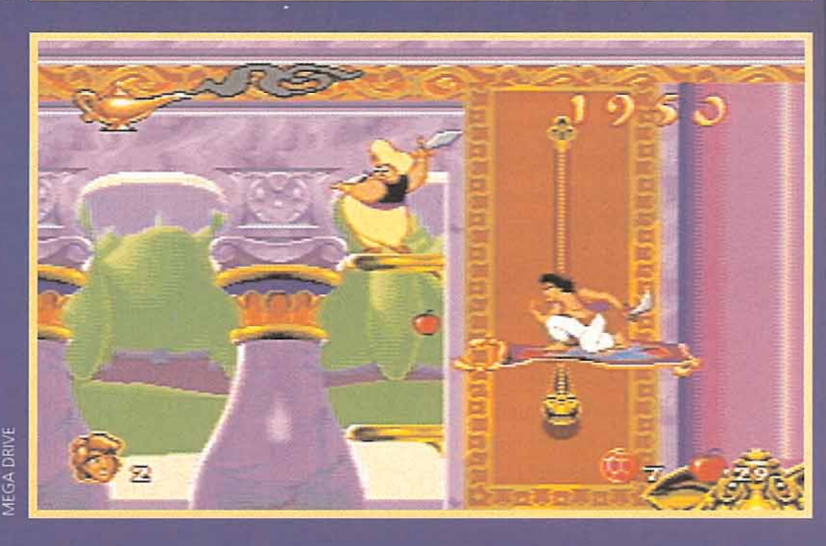
¿Quién no conoce la historia de Aladino? Personaje emblemático de los conocidos «Cuentos de las Mil y una Noches», Aladino es un pobre raterillo que, para su desgracia, un día contempla por casualidad la deslumbrante hermosura de una dama, de una princesa..., la princesa Jasmine. Y decimos por desgracia, ya que su ardiente corazón no tardó ni un instante en quedarse prendado de la joven..., aun sabiendo que jamás podría ser digno de aspirar al cariño de la frágil Jasmine. ¿Dónde quedaba él?, un simple ladronzuelo, más pobre que una rata, y cuya existencia en la misteriosa Bagdad tan sólo era conocida por sus compinches y compañeros de hurtos. Pero, Aladino no podía dejar de pensar en aquella mujer que había hechizado su alma. No podía dejar de recordar la profundidad de su mirada y sus enormes ojos negros; sus sensuales labios, rojos como la sangre que ardía en sus venas y delicados como la piel de una fresa. No olvidaba sus largos cabellos, negros como la noche y que la brisa del desierto agitaba como un manto de la más fina seda oriental. No cabía duda, el muchacho se había enamorado como un burro –valga la expresión–.



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

Sin embargo, Aladino era un tipo con suerte. El inesperado encuentro con una lámpara de aceite, en cuyo interior se encontraba cautivo un genio de poderes increíbles, cambió su vida. Tras mil y una aventuras, y gracias a la ayuda del mágico ser, consiguió lo que más anhelaba en la vida, el amor de la princesa de sus sueños.

Y en estas que llega Disney, y una vez pasada la fiebre desatada con su fantástica «La Bella y La Bestia», realiza una adaptación para la pantalla grande



LA HISTORIA DE LOS MIL Y UN PERSONAJES

Resumir en pocas palabras la historia de Aladino puede ser una empresa casi imposible, pero de todos modos vamos a intentarlo.

Aladino es un paria que se enamora de la única mujer que, en teoría, jamás podrá conseguir, la princesa Jasmine. Y hombre tiene tanta suerte que se encuentra con el genio de la lámpara maravillosa... El genio es un buen tipo e intenta ayudarlo, pero he aquí que llega un siniestro personaje y malencarado, que quiere ser sultán en lugar del sultán. Se llama Jaffar y tiene su mano derecha, y su más leal sirviente, en un loro –sí, un loro– que responde al nombre de Iago. Entre los dos se enteran de la existencia de la lámpara e intentan conseguirla para que el genio se convierta en su esclavo.

Mientras tanto, Aladino intenta llamar la atención de la princesa y, cuando por fin lo consigue, Jaffar se dedica a chafarle los planes. Secuestra a la bella Jasmine en su propio palacio e intenta acabar con Aladino. Este tiene que luchar contra mil y un peligros para rescatar a su amada, pero, al igual que Jaffar cuenta con un animalejo como aliado. Nuestro protagonista tiene también a un miembro de una raza supuestamente inferior como compañero de fatigas: un mono. Atiende por Abu y, además de prestarle apoyo moral –que siempre viene bien–, resuelve excelentemente las fases de bonus.

Bueno, y luego hay personajes por doquier a lo largo del juego. Sin embargo, si os habéis enterado un poco de cómo va todo este follón de malos, buenos, animales, compañeros, genios y demás, ya estáis lo suficientemente informados como para empezar a darle "caña" a «Aladdin» y pasároslo en grande durante un buen rato. Que haya suerte.



de este clásico maravilloso que es «Aladdin». Adaptación que, si las noticias no nos engañan, tendremos oportunidad de contemplar en España en fechas navideñas. Pero, pese a no poder hablar aún con conocimiento de causa sobre la película, sí estamos en condiciones de hacerlo sobre el juego. Juego versionado por Virgin y Disney al alimón, para Mega Drive, y al que le ocurrirá lo mismo que al film –suponemos, vamos–, es decir, que entrará en el Olimpo de los elegidos y los programas que crean escuela. Por muchas razones, pero que se pueden resumir en una frase muy simple: «Aladdin» es, con una probabilidad del 90 por ciento, el mejor cartucho existente para Mega Drive. Así de categóricos somos capaces de mostrarnos con esta maravilla de la programación.

«Aladdin» está estructurado como un arcade de plataformas, dividido en diez fases, más alguna extra de bonus. También presenta una curiosa pantalla en la que, como si de una máquina tragaperras se tratara, el maravilloso genio –cuyo nombre desconocemos, dicho sea de paso– nos ofrecerá la posibilidad de ganar vidas extras, puntos, etc., entre nivel y nivel. Y, hablando de niveles, están recreados con tal habilidad que sentiremos como si de verdad estuviéramos inmersos en la más mágica de las épocas árabes. Desiertos, zocos, suntuosos palacios, lóbregas mazmorras..., todos ellos poblados por personajes de lo más divertido y –¡glups!– peligroso. Nos toparemos con camellos, moritos belicosos, fakires tragasables, serpientes de movimientos sinuosos, esqueletos, estatuas vivientes, astutos mercachifles..., algo que casi es imposible describir en tan poco espacio. Y no sólo por la variedad, sino también por la calidad. Calidad en casi todos los aspectos que imaginaros podáis. Porque ese es el sinónimo idóneo de «Aladdin», calidad.

De este cartucho llaman inmediatamente la atención varios aspectos, pero, más que nada, dos destacan sobremanera: los gráficos y la animación. Los primeros, fantásticos, logrados, de una ambientación extraordinaria. Y la animación, bueno, sencillamente genial. De lo mejor que hemos visto nunca, y que probablemente veremos jamás. Parece como si en Virgin hubieran cogido ciertas escenas de la película, fotograma a fotograma, para traspasarlas a la consola. El personaje protagonista se mueve como si tuviera vida propia: anda, salta, corre y lucha como una persona de carne y hueso. Sin movimientos bruscos, suave, cadencioso. Algo así como un perfecto ballet de coreografía magníficamente orquestada.

Poco a poco, el desarrollo permite que nos vayamos identificando en gran medida con Aladino, de modo que lleguemos a sentir en nuestras propias carnes el dolor que sufre éste cuando muere en una terrible fosa de lava, o cae en las garras de algún malvado sicario de Jaffar, el malo de la película.

«Aladdin» es, en definitiva, la magia de Disney hecha juego. Una joya que nadie debe pasar por alto, y que nos deparará magníficos momentos de diversión y entretenimiento. Tanto si os gustan las películas del mago de la animación, como si no, estáis ante un cartucho que no debéis perderos. «Aladdin» os transportará a un universo maravilloso del que no querréis salir jamás. Palabra.

F.D.L.

Si Virgin tuviera que ser recordada por un juego, lo sería por «Aladdin».

96

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	95
SONIDO	90
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	98

PROFUNDIDAD LÍMITE
JIM POWER

- SUPER NINTENDO
- Acción

Lo francés está de moda. O dicho de otra manera, nuestros vecinos del norte están dispuestos a dar guerra en lo relacionado con las consolas. En el caso que ahora nos ocupa, Loriciel y Super Nintendo son los protagonistas de este "affaire".

Hace algún tiempo, Loriciel produjo para formato ordenador un lujoso arcade llamado «Jim Power». Su principal atractivo residía en unos monstruosos gráficos, de tamaño superior a todo lo conocido hasta el momento, en los que se dejaban sentir unas excepcionales rutinas de animación, junto a un uso del color, original y tremendamente efectivo. Aquel impactante juego vuelve ahora a nuestras pantallas, sólo que en otro formato, con numerosas mejoras que reseñar en su ya extensa lista de virtudes. Sea como sea, recordaremos brevemente su argumento para aquellos que anden un poco despistados y no sepan muy bien por donde anda todo esto de «Jim Power».

Nuestro héroe es un arriesgado cosmonauta que colabora con el Centro de Investigación y Explotación de los Mundos Virtuales en 3D. Justo el día anterior a la realización de un peligroso experimento de viaje virtual, el malo-malísimo Maskar, archienemigo de Jim, se cuela en el Centro y sabotea el equipo destinado al viaje. Así, antes de darse cuenta, Jim Power se queda atrapado en una dimensión paralela, en la que tendrá que superar mil y un obstáculos antes de poder volver a nuestro mundo.

«Jim Power» está compuesto por siete niveles, algunos de ellos subdivididos en distintas fases, y estructurados de modo que cada uno saca un poco de todas las posibilidades del hardware de Super Nintendo. Zooms, rotaciones, modo 7, fases horizontales, plataformas..., es una pequeña muestra de todo lo que da de sí la dieciséis bits de Nintendo. Pero, amén de este peculiar desarrollo, «Jim Power» posee varias características sobresalientes. Primero, sus ya mencionados gráficos, entre los que destacan los enormes sprites que, de vez en cuando, aparecen y en los que se engloban los típicos enemigos finales. Segundo, el enorme colorido que presenta en pantalla. Tercero, su lograda animación. Y en cuarto lugar –pero no por ello el menos importante–, posee el scroll Parallax más brutal que se haya visto jamás en una consola. El efecto de profundidad es tan increíble que el propio juego incluye unas gafas provistas de filtros especiales (como esas que hace un tiempo se vendieron para poder ver las películas en 3D) para disfrutarlo al máximo, y está basado en la técnica que Loriciel ha denominado NUOPTIX 3D.

Quizá «Jim Power» no sea el colmo de la originalidad en cuanto a argumento. Es posible que ni siquiera lo sea en el desarrollo de la acción, pese a incluir en un solo juego toda la variedad de modos visuales que hasta ahora se han desarrollado en Super Nintendo. Pero sí lo es por el susodicho Nuoptix 3D. Es una sensación absolutamente distinta a todo lo ofrecido hasta el momento, y que, todo hay que decirlo, hasta que nos acostumbremos puede producir algún que otro mareillo.

De todos modos, estamos ante un juego atractivo, interesante, bien realizado, original –entendiendo a qué nos referimos con este concepto– y que resultará muy, muy entretenido. Su único pero puede ser la dificultad, bastante elevada, aunque estamos seguros de que cuando os metáis de lleno con «Jim Power», este apartado es en el que menos os fijaréis.

F.D.L.

Un héroe que os acompañará mucho tiempo en vuestra Super Nintendo.

84

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	85
SONIDO	75
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	80

EL SORPRENDENTE SONIDO
LOS FLECHAZOS

Después de muchos años y varios cambios de formación, Los Flechazos se decidieron a grabar un doble disco en directo –en la sala Revolver de Madrid– y el resultado ya está en la calle. Una completa colección de los mejores temas de esta formación (o, al menos, de los más conocidos). Una oportunidad como otra cualquiera de acercarse a un grupo que se ha sabido mantener fiel a una cultura de "música de club" que reniega de los espectáculos circenses.

Los Flechazos son originarios de León y sus canciones miran al rock and roll de los años sesenta –mágica época que quisieran reproducir–. Al principio abanderados del movimiento "mod" en España, se han acabado convirtiendo en una banda pop más ecléctica y abierta, donde caben el soul y el rhythm and blues, los Kinks y la parte más juvenil de los Who. Sonidos y filosofía alegre y optimista, ingenua y consumista; sin más gaitas que una invitación a pasárselo bien. De los pocos fans enamorados de lo que hacen que quedan por este país.

UN FANTASMA RECORRE EL MUNDO
THE BEATLES



Veinte años más uno después de que los Beatles vieran aparecer su primer single con la canción "Love me do", la fiebre por los cuatro chicos de Liverpool ha vuelto a conocer una explosión. La edición en CD de los discos "rojo" y "azul", sobre cuyos derechos de autor ha habido un largo litigio judicial resuelto recientemente y que había impedido su aparición en este formato, tienen la culpa.

Los discos "rojo" y "azul" se comercializaron en vinilo tres años después de la disolución de los Beatles, y son en realidad una pareja de dobles elepés que reúnen las mejores canciones del cuarteto. El primero abarca el período comprendido entre los años 1962 y 1966, y el segundo entre 1967 y 1970. En total 54 canciones que resumen con bastante fidelidad –aunque sólo sea por la cantidad de la recopilación– la carrera musical de la banda pop más importante de la historia.

Y detrás de los "rojo" y "azul" en CD, y al calor de la fuerte inversión promocional de su discográfica, EMI, han llegado o están a punto de llegar pins, libros, documentales y cientos y cientos de objetos de "merchandising". No tantos como con los "dinosaurios" pero casi. Y eso que la "fiebre Beatles" ha sido una llama nunca extinguida que valoraba astronómicamente cualquier objeto utilizado o simplemente rozado por John, Paul, Ringo y George. Pero..., lo de ahora ya es demasiado exagerado.

HUIDA SIN FINAL
«EL FUGITIVO»



Aprovéchate chaval! Dile a tus padres que los invitas a ir al cine a ver «El Fugitivo». Ellos te dirán que sí encantados, te deberán un favor, quedarás muy bien, verás una peli y, encima, no te costará un duro (recuerda que eres tú el que invitas así que no insistas demasiado a la hora de pagar cuando lo intente tu padre). ¿Qué no sabes las razones por las que tus "viejos" –que nunca van al cine– van a caer en la trampa? Muy sencillo. Resulta que «El fugitivo» fue una serie de televisión de los años 60 que duró muchos, muchísimos capítulos (más o menos como hoy los culebrones). Sobre el mismo esquema argumental y con los mismos personajes (los actores son distintos, claro) se ha rodado hoy el film.

«El fugitivo» cuenta la historia del doctor Kimble (Harrison Ford), acusado injustamente del asesinato de su esposa. En el último momento consigue escapar del ajusticiamiento pero no podrá evitar que le persigan el jefe de policía San Gerad (Tommy Lee Jones) y el misterioso hombre manco (Andreas Katsulas), a quien el doctor atribuye el crimen. El resto es una cacería-huida interminable dirigida por Andrew Davis (el mismo realizador de «Alerta máxima»). Que la disfrutes con los "viejos".



CON LUZ Y CALOR
LOS ESPECIALISTAS

Desde Zaragoza, Los Especialistas envían un mensaje de luz y de calor. Música con sentido del ritmo y ansias de meneíto de caderas, que no mira al omnipotente rock sino al guaracheo tropical o al percutor africano. Pop con múltiples adjetivos, letras directas y sonidos sentidos. Un camino que –con mejor o peor suerte y dentro de su variedad– también ha servido de senda a bandas españolas como Radio Futura, 21 Japonesas, y hasta a algunas composiciones de Tam Tam Go!, por citar unos pocos ejemplos sin ánimo de exhaustividad.

La discografía de Los Especialistas se limita hasta la fecha a un par de trabajos: el primero lleva como título el nombre de la banda y el segundo, que acaba de aparecer en el mercado, se denomina «Vapor». Son la voz de Santiago del Campo y las guitarras de Fernando de la Figuera y Ramón Marcén. Van por la vida cantando "que me quiten lo bailao/que bailar es algo serio", y muy serios te dirán: "si te valgo, estupendo/ si no búscate otro mejor". ¿Algún problema?

DESMADRE A LA GALLEGA
SINIESTRO TOTAL

Hasta Memphis se fueron los componentes de Siniestro Total para grabar su nuevo disco, «Made in Japan», y, aunque no hayan informado de ello los periódicos, seguro que han aumentado los americanos amantes del orujo. Dieciséis descargas tan bellas como "Sin novedad en el potaje", "El hombre medicina" o "Escarallado vivo", ideales para ser escuchadas en la soledad del urinario o en la multitud de la cola del paro. Desde ahora, cuando internacionalmente se diga «Made in Japan», la gente no contestará: disco mítico de Deep Purple, ni tampoco "fabricado en Japón" sino ¡Siniestro Total!.

Coincidiendo con esta grabación, aparece en el mercado una recopilación de algunos de los mejores temas de la banda gallega elaborada por su anterior compañía, bajo el título genérico de «Ojalá estuvieras aquí». Cualquiera de estos dos trabajos es un perfecto ejemplo de desmadre a la gallega. Letras ácidas que no se sabe si van o vienen (por algo son de la tierra de Fraga), música marchosa para descargar adrenalina, rock cada vez más duro, plagios inteligentes, buscar tres pies al gato y nadar mejor que un pato. Los chicos de Siniestro Total, alguna vez ocuparán un asiento en la Academia de la Lengua (aunque sea en la de esperanto).

EN DEFENSA DEL HOMBRE DE LA CALLE
«DAVE, PRESIDENTE POR UN DÍA»



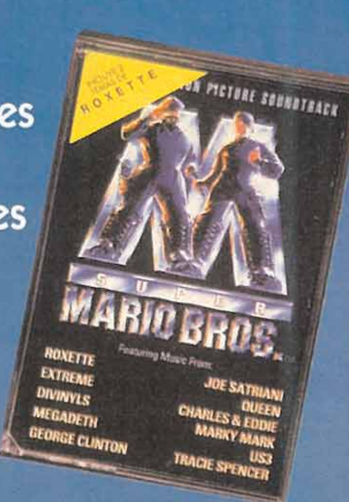
Sin novedad en el argumento de «Dave, presidente por un día»; la historia del doble idéntico que sustituye al máximo mandatario de la nación ha sido explotada en lugares tan diversos como en las comedias de Eddy Murphy o en las aventuras de «El prisionero de Zenda». Quizás, lo más curioso sea su ingenuo tratamiento "a lo Capra"; esa defensa del tipo normal y corriente de la calle que se enfrenta a los abusos y la corrupción del poder político.

Ivan Reitman («Desmadre a la americana», «Los cazafantasmas», «Los gemelos golpean dos veces») es el director de «Dave, presidente por un día». Todo comienza cuando Dave Kovic (Kevin Kline), un tipo feliz con su trabajo que disfruta ayudando a la gente, es convencido de que sustituya por un día al presidente de los Estados Unidos (ambos son físicamente idénticos). La cosa se complica cuando una las circunstancias le obligan a prolongar la suplantación. En ese momento, las buenas intenciones de Dave se enfrentan a las corruptelas de una serie de personajes que rodean el poder (encarnados por Frank Langella, Ving Rhames o Kevin Dunn) y a la esposa del presi verdadero (Sigourney Weaver). El embrollo se resuelve a base de gags cómicos, denuncia de los mandamases que gobiernan la sociedad y loas encendidas a la bondad innata del hombre sencillo de la calle. ¿No habíamos quedado que en los regímenes democráticos cualquiera puede ser presidente?

GANADORES DEL CONCURSO SUPER MARIO BROS



Aquí están los 100 afortunados ganadores que podrán disfrutar de los temas musicales de la banda sonora de la película «Super Mario Bros». ¡Enhorabuena a todos!



Roberto Vallejo Coca	Miranda de Ebro	Marc Fontanals Climent	Rubí
Enrique Acorta Rodenas	Cartagena	Vicente Allende de Miguel	Bilbao
Fernán Palau Vilajosana	Barcelona	Daniel Partida Mtnez.	Oviedo
Miguel Risco López	Barcelona	Rafael Acea Lorenzo	Vigo
Juan M. Carmona Mtnez.	San Fernando	David Segura Morales	Madrid
Rebeca Monsalve Perales	Cuenca	Víctor Huarcaya Azañón	P. de Mallorca
Arsenio Torrijos Ruiz	Alcobendas	Pedro A. Puvalte	Elda
Jesús M. Caro Fdez.	Santander	Ricardo Roncero Palomar	Alcazar S. Juan
Roberto Ayour Rodríguez	Valladolid	Juan P. Seoane Valenzuela	Madrid
Esther Muntaner Bertrans	S.Hipolit de Voltrega	Cayetano Montes Donaire	Sevilla
Daniel Bermejo Muñoz	Barcelona	Daniel Andrés Jiménez	Logroño
Enrique Pérez Caño	Madrid	Luis Farriol Becana	Barcelona
Carlos Corcoles Toledo	Almansa	Edardo Barba Gutierrez	Valladolid
Pablo Rdgz. Fugarolas	Lugo	José M. Falces Sánchez	Almería
Ángel Manzano Verdejo	Madrid	Victor M. Núñez Martínez	Ripollet
Alex Gallego Bruguera	Barcelona	Martín Díaz Cereceda	Briones
David Fraile Vieyto	Madrid	Efren Fdez. González	T. de Ardoz
Marco A. Gómez Martí	Vilcamalea	David Delgado García	Cuenca
Rafael Ferrer Claver	Huesca	Miguel A. Montañez Ruiz	Fuengirola
José M. Gordillo Fdez.	Sevilla	Carlos Roldán Hdez.	Madrid
Gorka Odriozola Miralles	Durango	Luis Fatas Fernández	Zaragoza
Alfredo García Rodríguez	Ponferrada	Eusebio Plaza Cabanillas	Barcelona
Sergio Sanchez García	T de la Reina	Nacho Moreno Andres	Cartagena
Manuel Rdgz. Alonso	Sevilla	Jose R. Baz Toribio	Vitoria/Gasteiz
Juan Torres Corona	Tabernes Valldigna	Oscar J. Serrano Arnaz	Granada
David Lázaro Prieto	Griñón	Ernesto Barranco Navarro	Belicena
Sergio Perandres Yuste	Granada	Fco. J. Lleda Bernabeu	Málaga
Lola Narbón Macías	Villaviciosa	Ernest López Pérez	Barcelona
David Pablo Mitchell	Barcelona	Iker Elosegui Arranzibia	Durango
José Muñoz García	Córdoba	Victoriano Gonzalez	Roquetas de mar
Antonio Oliverio Jiménez	Viladecans	Isaac Mora Pérez	Sevilla
Ricardo Esteve Marco	Villena	Fernando Gutiérrez	Segovia
David Benavent Sendra	Jávea	David Guerra Rodríguez	Cambrils
José Juan Sáiz García	Madrid	Antonio Pomar Barcelona	P. de Mallorca
M. R. J. P.	Lanjarón	Jorge Foche Fdez.	Albolote
Carlos Ribalta Monraba	Barcelona	Daniel Cucurull López	Ceuta
José M. Cerrejón Glez.	Huelva	Javier Castaño García	Barcelona
Raúl Domínguez Mateo	Algete	Susana Climent Amat	Alicante
Ivan Fdez. Fernández	Corrales B.	Carlos Arevalo Martin	Ecija
Antonio Guirao Giner	Silla	Sergio Escudero Hern	Badajoz
David Machuca García	Portugalete	Albert Colldeforns Gracia	Sabadell
Fco. Gallego Lorenzo	Etxebarri	Fernando Alonso Gómez	Madrid
Enrique Bujalance Fdez.	Móstoles	Pedro Piñera Rubio	Cieza
Josep Sansa Bullich	La Seu D´urgel	Mario Bailón Cano	Zaragoza
José L. Muiñoz Aldana	Pto. Sta María	Arkaitz Urretavizcaya	Rentería
Koldo Larrode Fdez.	S. Sebastian	Fco. J. de Castro Carretero	S. Andreu de la Barca
José J. Martín Vila	Salamanca	Joel Lozano Sánchez	Mairena del Alcor
J. Santotomás Molina	Huelva	Juan Ramón Velez García	Salamanca
Rubén Rodríguez Torres	Madrid	Pedro J. García Fdez.	Sevilla
Jesús Glez. Delgado	Pto. de la Cruz	Héctor Fdez. Arroyo	Castelldefels





TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

AMIGA 600



CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

47.900

A-600 HD
74900

AMIGA 1200



ORDENADOR 32 Bit

69.900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200

MONITOR 1084	37.900
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1940	49900
MONITOR 1942	59900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900
ACELERADORA GVP 68030/40 Mhz	69900
ACELERADORA GVP 68030/40 Mhz/ 4 Mb	69900

ACELERADORAS CON ZOCALO DE EXPANSION DE MEMORIA

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb-8 Mb A-2000	29.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500+	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900

MODEM



MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

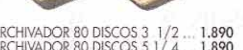
SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900
SUPRA MODEM 2400	15.900

SCANNERS GENIUS





GENIUS 4500	17.990
GENIUS 256/Grises	24.990
GENIUS Color	49.990

ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2	1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4	1.890

DISCOS VIRGENES



10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 3"	3.900
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4 HD	995

Impresoras

¡SUPER PRECIO! STAR LC-100 Color **32.900**

STAR LC-20 — 9 AGUJAS, 180 CPS, 80 COLUMNAS — **29.900**

STAR LC-200 Color — 9 AGUJAS, 225 CPS, 80 COLUMNAS — **39.900**

STAR LC 24-200 — 24 AGUJAS, 225 CPS, 80 COLUMNAS — B/N **49.900** — Color **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

AMIGA CD 32

LA CONSOLA DEFINITIVA

32 BIT
CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA
CD + G
CD + TV

VERAS — OIRAS — HABLARAS

PIMBALL FANTASIES	5990
ROBOCOD	5990
ZOOL	5990
TV SPORT DUO	5990
ALFRED CHICKEN	5990
JURASSIC PARK	5990
RYDER CUP	5990
MORPH	5990

PRECIO SORPRENDENTE **59.900**

CON 2 CD DE REGALO

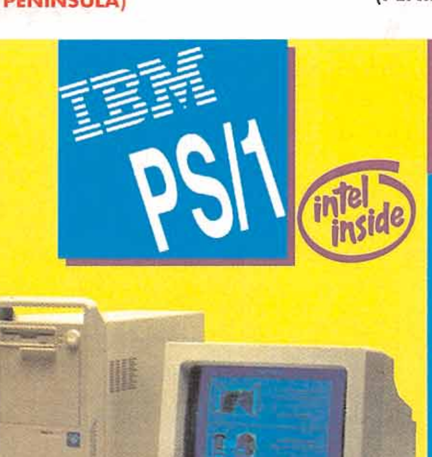
ALTAVOCES PARA MONITOR **4.990**

RATONES PC



MOUSE 200	DUO MOUSE	SOLE POINTER MOUSE + TRACKBALL	QUICK TRACK	BOTTON MOUSE
P.V.P. - 5495	P.V.P. - 3795	P.V.P. - 6995	P.V.P. - 5195	P.V.P. - 3495

IBM PS/1 — A tu alcance



intel inside

IBM renueva la gama de ordenadores personales PS/1

La línea PS/1 ofrece además de su facilidad de uso, una mayor potencia de proceso y posibilidades de expansión ampliadas. Los ordenadores están precargados con:
- Sistema operativo DOS 6.0
- Windows 3.1
- Works 2.0

Llevan instalados potentes programas de ayuda como PS/1 Tutorial, Fitness, PS/1 Index, utilidades de compresión de datos y detector de virus. También cuentan con acelerador de gráficos para entornos Windows y el novedoso **Smart Energy System**. Con él ante un fallo de corriente no perderás los datos. Al encender de nuevo el ordenador todo seguirá igual que antes de la desconexión.

Modelo 551 — 209.900
- Procesador 486 SX a 25 Mhz
- Overdrive de Intel.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 129 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa



Modelo 571 — 259.900
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Overdrive Pentium de Intel.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 129 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

Modelo 594 — 369.900
- Procesador 486 DX2 a 66 Mhz
- Overdrive Pentium de Intel.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 253 Mb.
- Monitor SVGA+ 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

8+3 Multimedia — 364.900
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Overdrive Pentium de Intel.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

OFERTA HASTA FIN DE EXISTENCIAS 386 SX 25 MHz 85 Mb **159.900**



La ayuda que tu necesitas

Obtén la suscripción gratuita al club Helpware de IBM.
- Línea directa y gratuita las 24 horas del día, todos los días del año.
- Suscripción a la revista trimestral Helpware Magazine.
- Catálogo de ofertas especiales en productos y servicios.

VENTA A PLAZOS
CONSULTAR DETALLES

Sound BLASTER



SOUND BLASTER ESTA RECONOCIDA POR LOS FABRICANTES DE SOFWARE DE TODO EL MUNDO. SU CD ES MULTISESION Y DE DOBLE VELOCIDAD. AL COMPRARLO TENLO EN CUENTA. CUIDADO CON ALGUNOS COMPATIBLES Y ESTANDAR OBSOLETOS

NOVEDAD



Sound BLASTER CD DISCOVERY

EL KIT SOUND BLASTER CD COMBINA UNA SOUND BLASTER PRO CON UNA UNIDAD CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD Y MULTISESION, UN LOTE DE CD-ROMs Y UNA PAREJA DE ALTAVOCES ESTEREO PARA DAR UNA SOLUCION MULTIMEDIA COMPLETA

DE REGALO PACK CON CIENTOS DE PROGRAMAS — **69.900**

Sin Sound BLASTER Pro **49.900**

Sound BLASTER

AHORA MEJOR QUE NUNCA CON LA SOUND BLASTER DELUXE EDITION. EL USUARIO SOLO TIENE QUE INSERTAR LA TARJETA DE AUDIO Y DESCUBRIR EL SONIDO DIGITAL.
- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA.
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA.
- MUSICA SINTETIZADA. SINTETIZADOR FM DE 11 VOCES.
- PUERTO JOYSTICK.
- INTERFACE MIDI.
- LOTE DE SOFTWARE.

13.900



Sound BLASTER Pro
- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA.
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA.
- MUSICA SINTETIZADA. SINTETIZADOR ESTEREO. FM DE 20 VOCES Y 4 OPERADORES.
- MEZCLADOR ANALOG./ DIGITAL ESTEREO.
- INTERFACE MIDI.
- INTERFACE CD-ROM.
- PUERTO JOYSTICK.
- AMPLIFICADOR CAG.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA.
- LOTE DE SOFTWARE.

21.900

Sound BLASTER 16

SONIDO CON CALIDAD CD EN 16 BIT Y ESTEREO CON POSIBILIDADES DE CRECIMIENTO: ADVANCED SIGNAL PROCESSOR CHIP Y WAVE BLASTER. INCLUYE VOICEASSIST DE CREATIVE, UN SOFTWARE DE RECONOCIMIENTO DE VOZ Y UN SOFTWARE AVANZADO BASADO EN UN SISTEMA DE COMPRESION DE AUDIO EN TIEMPO REAL.

31.900

Versión Sound BLASTER 16 ASP **41.900**




Video BLASTER

VIDEO BLASTER ES LA MAS COMPLETA SOLUCION EN LA INDUSTRIA DEL PC. INTEGRA VIDEO DESDE UN AMPLIO RANGO DE FUENTES (VIDEOCAMARAS, VCRs, VIDEODISCO) CON LAS APLICACIONES DEL PC, COMBINANDO VIDEO BLASTER CON SOUND BLASTER SE PUEDEN CREAR SENSACIONES MULTIMEDIA JAMAS VISTAS U OIDAS ANTES EN UN PC.



49.900

SEGA — Nintendo — JOYSTICK — AMIGA — PC

MULTISISTEMA — PC — MASTER SYSTEM — MEGADRIVE — NINTENDO — SUPER NINTENDO






















- PYTHON: 1.995 / 1.995 / 1.995 / 2.395 / 1.795
- MEGA STAR: 5.490 / 5.990 / 5.990 / 5.990
- G FORCE: 12.495
- INTRUDER: 5.490 / 5.490 / 5.490 / 5.490 / 4.990
- TELEMACH: 6.900 / 6.900 / 6.900 / 6.900 / 6.900 / 6.900
- SIGMA RAY: 3.600 / 3.900 / 3.900 / 3.900
- RAIDER 5: 2.990
- MAVERIC: 2.990 / 2.990 / 3.290 / 2.290
- JET FIGHTER: 2.690 / 4.290 / 2.990 / 2.990 / 2.990
- SUPER BOARD: 2.595 / 4.290 / 4.290
- FLIGHT YOKE: 9.900
- AVIATOR: 5.990 / 5.990 / 5.990 / 5.990 / 5.990
- TOP STAR: 3.595 / 5.990
- MEGA BOARD: 3.595
- M-6: 3.490
- MEGASTICK: 1.895 / 1.595 / 1.895 / 1.595
- MEGA GRIP: 3.195 / 2.995 / 2.995
- MEGA MASTER: 5.995 / 6.495
- MEGA PAD: 2.995 / 2.795 / 2.795 / 2.795 / 2.995